joystick

NOUVELLE FORMULE !

NUMÉRO 228 - MARS 2010

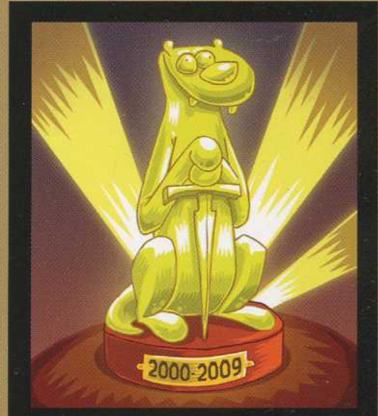
WWW.JVN.COM

RÉVÉLATION

FALLOUT NEW VEGAS

C'EST LE JACKPOT !





DOSSIER

LOUTRES D'OR 2000-2009

Chefs-d'œuvre ou nanars, ils ont marqué la décennie

TEST

BIOSHOCK 2

Deux ans d'attente pour une Rapture (trop) tranquille

REPORTAGE

TWO WORLDS II

En attendant Oblivion 2, rencontre avec ce RPG qui vient de l'Est

MATOS

Installez facilement un disque SSD

La moins chère des cartes DirectX 11 testée





Numéro 228 / Mars 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€


METRO
★2033★
19/03/2010
REDOUTEZ LE FUTUR
4A GAMES
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
THQ
WWW.THQ.FR
metro2033game.com
16
www.pegi.info
© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.
XBOX LIVE
Games for Windows
XBOX 360

JOYSTICK N°228 - MARS 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Raphaël « Kinch » Lucas, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Mathieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







PATCH DAY, STILL PLAY

Le mois dernier, je vous disais comme nous étions géniaux, que vous nous aimiez et comment cette nouvelle formule avait soulevé les foules. Bon, c'est sûr qu'une partie de la foule qui s'est levée l'a fait pour nous lancer plus facilement des pierres, des boulets et tout ce qui lui passait sous la main... Certains d'entre vous ont pris cela pour argent comptant et cru que le gouvernement envisageait bien de nous embaucher. À tous ceux-là (et je n'ose pas croire que vous ayez été plus d'une dizaine à penser qu'il s'agissait de premier degré), je tiens juste à préciser qu'il s'agissait d'ironie. Il n'empêche que certaines critiques adressées à la nouvelle formule étaient pleines de bon sens et seuls des imbéciles feraient la sourde oreille. C'est pourquoi nous avons inventé un tout nouveau concept : le MMM pour Magazine Massivement Modulable. Ce magazine, vous pouvez le lire dans son intégralité, faire abstraction de sa maquette et vous concentrer sur les textes, haïr son rédacteur en chef ou l'adorer, regarder les images plus importantes ou mettre des jumelles à l'envers pour les voir plus petites... Bref, c'est le vôtre. Et pour qu'il le reste, nous avons surtout apporté quelques modifications, suite à vos suggestions. Le jumeau maléfique de Yavin – aka le comte de Monte-Cristo 2010 – a retrouvé sa geôle et rendu sa place à notre cher testeur casqué. Les configurations recommandées rentrent tout juste de leurs vacances aux sports d'hiver et reprennent leur place dans les tests... Un premier patch qui devrait être suivi de quelques autres. Heureusement, avec Joystick, Patch Day ne rime plus avec No Play, et vous pouvez donc abandonner cet édito insipide pour vous jeter sur le magazine qui, lui, n'a définitivement pas changé.

DEATH POTE

SOMMAIRE





« New Vegas changera-t-il une nouvelle fois le visage de la série Fallout ? »

joystick

N° 228 Mars 2010



94 CALL OF DUTY : MODERN WARFARE 2 Conseils avisés pour s'équiper.



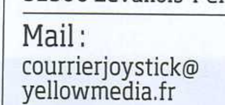
44 GUILLAUME DESCAMPS Rencontre avec un homme fort du studio Punchers Impact.

ÉCRIVEZ-NOUS

La nouvelle formule continue à faire parler d'elle, et Joystick vient à l'aide des couples en difficulté.

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM





joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@yellowmedia.fr



Salut Joy,

OK, c'est bon, vous pouvez faire retour arrière. Pas content de la nouvelle formule. Pourquoi ?
- La fameuse couv' Joystick, plein écran, laisse la place à un truc vu mille fois ailleurs.
- Les tests : le pavé « Un peu de technique » a disparu, rien sur la conf' conseillée.
- Rubrique Matos : 3 malheureux utilitaires sur un côté de colonne, le Top Hard atomisé, on passe de 10 composants à 5 avec encore une signature graphique proche des mags comme l'Ordinateur Individuel.

Voilà, voilà, tout ça alors que je n'ai même pas lu le mag entièrement.

morphinec4

JOYSTICK : Salut morphinec4,
- La couv déjà vue ? Personne n'avait parlé de Medal of Honor avant nous... Ah, vous parlez de la structure...
- Le pavé technique a disparu car il avait de moins en moins d'intérêt, et les configs reviennent dès ce numéro.
- Pour le matos, mieux vaut 5 composants essentiels plutôt que 10 sans grand intérêt (comme le moniteur que l'on change très rarement).
- Pour les utils, en revanche, c'est un choix discutable (la preuve), et nous verrons à l'avenir.

Mais lisez tout le magazine et vous risquez d'être plutôt convaincu par le reste.

Bonjour Joy,

Alors c'est pour dire pas grand-chose, juste foutre un peu la honte à mon mari ! Votre magazine déclenche chez mon cher et tendre amour une angoisse totale quand il est livré avec 1 ou 2 jours de retard ! Ensuite le voilà tout content avec son JOY et plus rien ne compte ! Et vas-y que je teste les jeux ; et vas-y que je rigole aux blagues sur les jeux... Et vas-y qu'il ne veut même pas sortir pour emmener sa femme au cinéma voir Twilight !!

Donc pour la paix des ménages (et surtout du mien), écrivez à mon chéri pour lui dire que vous êtes en rupture de stock ou autre. Je compte sur vous pour trouver une excuse crédible !

Merci !

Laly

PS : euh coucou chéri, t'es fière de ta femme :)

JOYSTICK : Chère Madame, bonjour.

Votre mari est inquiet quand son Joy est en retard ? C'est tout à fait normal compte tenu de la valeur sacrée de ladite publication. En revanche, cette addiction vous donne des angoisses nocturnes ? Bien. Je ne peux que vous inciter à aller l'acheter en kiosque à chaque parution pour éviter à votre cher mari de tourner comme un lion en cage.

Il rit, dites-vous ? Voilà donc un homme qui a le sens de l'humour, vous avez trouvé une perle rare, Madame, toutes mes félicitations. Maintenant, vous vous plaignez qu'il préfère nous lire plutôt que de vous emmener voir Twilight ? Vous êtes sûre de ne pas vous être trompée, Madame ?

C'est important. Car voyez-vous, Twilight est ce que l'on appelle communément une dangereuse niaiserie. Et vazy que je suis belle et love d'un vampire « kil é pas comme les autres ». Mais – ô drame – la vie n'est pas si facile et les autres justement, ils veulent pas qu'on s'aime parce qu'ils sont méchants. Le Teletubbies des adultes donc.

Madame, je vous le répète, votre homme semble être quelqu'un de très bien. Vous-même, en vous souciant de ses petits tracas, faites preuve de bon sens. Mais vous êtes sur une pente dangereuse, Madame. Vous ne voudriez pas briser votre couple à cause de Twilight, si ? Alors, s'il vous plaît, ressaisissez-vous.

Bien amicalement

VU SUR LE BLOG

Malkovich réagit à l'annonce du numéro 227 et aux critiques acerbes à l'encontre de la nouvelle formule.

@steevo :

Arrête de faire le rageux, les mecs de Joy se mettent en 64 pour te proposer une nouvelle formule, dans le but d'offrir meilleure satisfaction aux lecteurs, pour le même prix. On peut ne pas adhérer à la nouvelle direction artistique du magazine (ce qui est mon cas), mais respecter leur putain de taff (c'est aussi mon cas). Je sais pas si beaucoup ont remarqué, mais le coup de la couverture plastifiée était une bonne idée, vraiment (la couverture de mes vieux Joy commence à rendre l'âme).

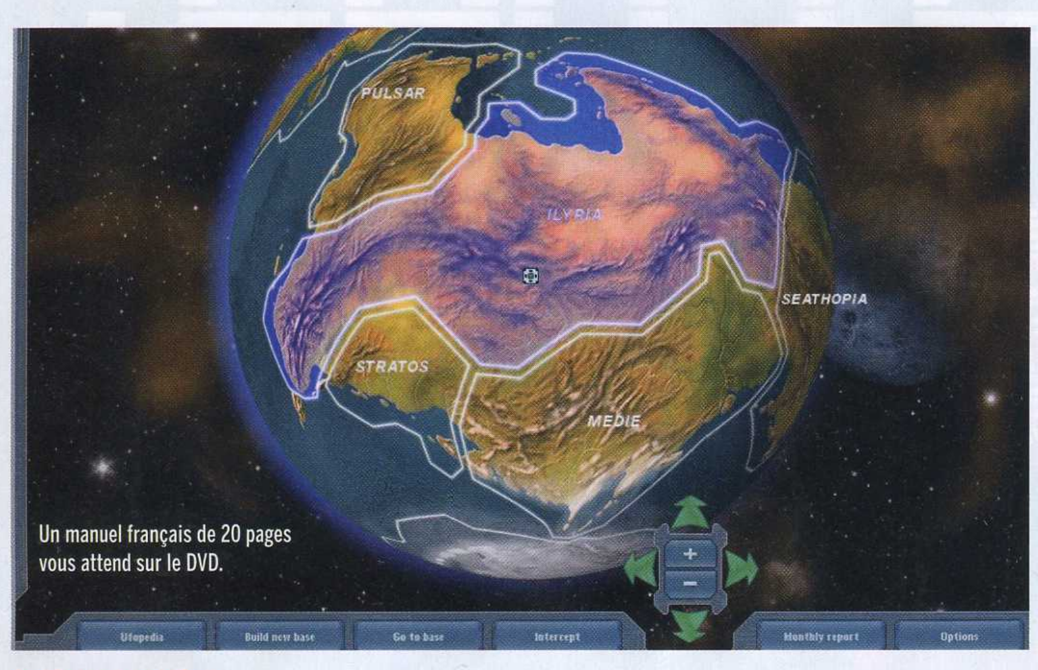




VOTRE DVD

Parce que nous vous aimons plus que nos propres mères, nous vous offrons ce mois-ci un **jeu de la série UFO jamais édité en France** et euh... ni traduit. Joie !





Un manuel français de 20 pages vous attend sur le DVD.

Le jeu complet

Genre RPG tactique - **Éditeur** Tri Sinergy - **Développeur** Chaos Concept

UFO : Extraterrestrials

Cette fois-ci, il y aura des cris et des larmes, ça va pleurer dans les chaumières, et l'industrie du mouchoir en papier va connaître un grand boom économique. Pourquoi ? Eh bien figurez-vous que notre jeu du mois, UFO Extraterrestrials, est intégralement en anglais. Histoire de vous épargner moult coups de fil désespérés, jouons carte sur table : ne cherchez pas de patch miraculeux. Si vaste que soit l'internet et si nombreux soient ses trésors, vous ne trouverez pas de traduction française. Seules deux choses pourront vous aider à surmonter cette terrible épreuve linguistique : le manuel français du jeu (disponible sur le DVD) et vos cours de collège. Et pourtant, même ainsi armé, vous pourriez échouer. En effet, ce soft ne comporte aucun tutorial... Maintenant, nous ne sommes pas des ingrats. Voici donc quelques rudiments d'UFOlogie.

La vérité est ici

Dans UFO Extraterrestrials, vous dirigez un organisme militaire chargé de repousser une invasion alien. Au début, la partie vous propulse sans préambule sur un globe terrestroïde abritant neuf continents. Le carré grisâtre sur Ilyria représente votre base principale. Là sont vos troupes, vos vaisseaux et vos installations. Cette phase « globe » se résume principalement à attendre qu'un OVNI se pointe. Sitôt l'invité arrivé, cliquez sur « Intercept », sélectionnez vos deux Raptors (vaisseaux de combat) puis envoyez-les sur l'OVNI. Logiquement, votre intrus est mort laissant derrière lui un point « crash ». C'est là qu'intervient votre Raider (transport de troupes). Envoyez-le sur les lieux du crash, et vous entrerez en phase « éliminez les survivants aliens ». Cette phase se joue au tour par tour à l'ancienne. Vous bougez, vous dites à vos gars où tirer et vous tentez de vaincre. Attention ! Pour tirer, cliquez sur votre arme primaire ou secondaire en bas de l'écran, puis sur la cible (en surveillant vos points d'action). Autre détail, le jeu prend en compte les lignes de vue. Donc si un alien arrive dans votre dos, vous le verrez trop tard. Revenu sur l'écran globe, allez sur votre base, recherchez de nouvelles technos dans votre laboratoire, puis créez des engins à l'atelier (workshop). Ensuite, ne reste plus qu'à guerroyer jusqu'à la mort ! Je vous aurais bien volontiers fait une soluce détaillée de tout le jeu, mais en une page, la tâche est rude. Donc soldats, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance !

ET AUSSI...

Free 2 Play

Shot Online

Le client Free 2 Play du mois se nomme Shot Online. Nous sommes face à un soft un tantinet moins kikoo que Pangya. Donc pas de tenue fantaisie ici, petite chemise et pull en laine sont de rigueur ! Avant de vous la jouer cadre sup en vacances en sirotant un Martini, il vous faudra bien entendu créer un compte sur le site officiel du jeu **www.shot-online.fr**. Bon swing.



Jeux indé et mods

Heureux frippons

Si d'aventure ces deux jeux ne satisfont pas votre appétit, vous trouverez sur notre DVD tout un tas de jeux indé repérés par Yavin, et une poignée de mods amoureusement dénichés par notre TBF national, parmi lesquels le superbe Mod Pack 2.4 pour S.T.A.L.K.E.R. ou encore Mechwarrior Living Legends pour Crysis. Elle est pas belle la vie ?




WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II
CHAOS RISING
12.03.2010
EGALEMENT DISPONIBLES
Prêtez serment
aux sombres divinités !
WWW.DAWNOFWAR2.FR
16
www.pegi.info
Games for Windows LIVE
relic ENTERTAINMENT
AMD
The future is fusion
THQ
WWW.THQ.FR



Genre RPG
Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Obsidian Entertainment
Sortie 4e trimestre 2010

FALLOUT : NEW VEGAS

LES JEUX SONT FAITS !

À SAVOIR

1 Aucun rapport scénaristique avec Fallout 3. L'époque est plus ou moins la même, mais New Vegas est un spin-off.

2 Bethesda Tools Inside. Pour ce jeu, Obsidian a repris les outils de développement de Bethesda. Le moteur graphique est donc quasi identique.

3 Conscience propre. À mon grand dam, aucun mojito n'a été bu pendant l'écriture de ce dossier de couverture.

Bienvenue à Las Vegas, étranger ! Le pari du jour est simple : New Vegas changera-t-il une nouvelle fois le visage de la série Fallout ? Oui ? Non ? Les jeux sont faits ! Rien ne va plus !

Pour moi, tout a commencé début janvier quelque part dans le Marais. Plus précisément dans les ténèbres du bar chilien où la rédaction a ses petites habitudes. Le regard torve, attablé devant un énième mojito-de-trop fatalement vide, je constatais que Léo, fier tenancier de ce festif lieu de débauche, venait de me dépouiller avec le sourire de mon dernier euro. Chez moi, tenu en respect par un frigo vide à l'air menaçant et une facture EDF au regard assassin, ma femme m'annonce insouciante que le PC a fait « Pouf ! Puis plus rien ». Fauché et donc désespéré, j'attendais un signe. C'est là que le boss de Bethesda m'a appelé : « Cher Lucky, que diriez-vous de venir à Los Angeles découvrir notre nouveau Fallout New Vegas ? ». Vegas ? Attendez… Comme Las Vegas ? Capitale des casinos fastueux peuplés de loutres de marbre ? Soudain je compris que le destin me faisait un clin d'œil : Oh que oui je veux !

En juillet 2004, le petit monde du jeu est en proie à une fièvre spectaculaire : après six ans d'absence, Fallout est de retour, alors que le reste de la France n'a d'yeux que pour les exploits de Lance « Bionic » Armstrong, une nouvelle fois bien parti pour gagner le Tour de France. Il aura fallu attendre qu'Interplay, usé par de cruels revers de fortune et moult projets avortés, se résigne à vendre sa licence à Bethesda pour que l'espoir renaisse. Spontanément une marche s'organise dans les rues de Noisy le Grand au son de « L'Apocalypse est proche ! Pipboy revient ! La fin est proche ». Nous étions des centaines d'après les émeutiers, j'étais seul selon la police et ma concierge. Mais enfin… Malgré l'émotion, et dès son annonce, le jeu divise. Comprenez bien qu'à l'époque, Fallout 1 & 2 sont considérés comme deux des plus grands RPG de l'Histoire vidéoludique. Qui n'a jamais vu briller des étoiles dans les yeux d'un ami confiant : « Tu te rends compte, je pouvais réduire les gens en esclavage et les prostituer… C'était merveilleux ! » ? Mais comme je disais, en 2004, les fans ont peur que Bethesda ne fasse de Fallout 3 un Oblivion post-apocalyptique… et ils avaient un peu raison. Il manquait au jeu un petit quelque chose de décalé, mais il n'était pas mauvais pour autant, loin de là ! Disons seulement qu'il était différent. Plus lisse.Et là, surprise ! Pour ce New Vegas, ce n'est plus Bethesda, mais Obsidian qui est aux manettes. Encore une fois, preuve que la licence reste forte, les rumeurs éclatent sur le net. D'aucuns prétendent que le studio de Neverwinter Nights 2 préparerait un Fallout Tactics, d'autres s'attendent à un Fallout habillé du moteur du prochain Alpha Protocol. Tout le monde a tort. Je peux désormais l'affirmer : New Vegas est un Fallout 3.5. Cela dit, si Obsidian ne compte pas réinventer la poudre, il est un point sur lequel ses développeurs sont clairs : il faut faire plaisir aux fans.

>>>

« Je peux désormais l'affirmer : New Vegas est un Fallout 3.5 »

« Comment ça, m'a demandé Sundin. Ils vont le faire en 2D ? ». Non, risible rouquin maléfique. En revanche, nos amis « outre-atlanteux » comptent renouer avec les racines ancestrales de Fallout. Comme à la belle époque, vous pourrez désormais trimballer dans votre sillage une poignée de compagnons (a priori entre 3 et 5). Ils vous aideront à combattre le temps d'une quête, voire plus si affinités, toujours est-il qu'à défaut de les violer, vous pourrez les gérer via un menu qui permet de définir en vrac : leur attitude au combat (offensive, défensive, passive), leur type d'attaque (distance, corps à corps) ou encore leur inventaire et j'en passe. Évidemment, ces PNJ ont leur petit caractère et pourront à l'occasion vous taper sur le système. Mais l'avantage voyez-vous, c'est que ces personnages secondaires sont… secondaires. Donc, au besoin, tuez-les ou laissez-les crever, vous n'aurez plus à les supporter. Toujours pour flatter le role player, Obsidian



Chaque arme de mêlée a ses propres animations. C'est accessoire mais sympathique.

L'interface des compagnons telle que je l'ai aperçue.

OBSIDIAN, SECOND COUTEAU DE LUXE

Obsidian est un développeur pour le moins mystérieux, qui a longtemps joué les seconds couteaux de BioWare. Après que le papa de Baldur's gate ait codé le mythique Star Wars : Knights of the Old Republic en 2003, c'est à Obsidian qu'il confie la très lourde tâche de prendre la relève. En 2005, sort KotOR 2. Pas de grandes innovations au programme, mais grâce à un scénario solide et une narration travaillée, le jeu se montre parfaitement à la hauteur de son illustre aîné. Dans la foulée, BioWare propose au jeune apprenti de programmer un NeverWinter Nights 2. C'est chose faite en 2006, et la critique demeure inchangée : excellent jeu, très respectueux de l'univers original de NWN, mais sans grande prise de risque. Aujourd'hui, Fallout New Vegas semble bien parti pour récolter les mêmes honneurs. Maintenant à Joy, nous attendons avec impatience Alpha Protocol, leur premier RPG maison. L'élève surpassera-t-il ses maîtres ?

>>> compte éclipser le manichéen système de karma de Fallout 3 par diverses jauges de réputation (une par faction). Donc, aidez une communauté et vous serez son héros, méprisez-la et vous serez son ennemi ; ça, c'est pour la théorie. J'aimerai bien vous vanter le travail d'Obsidian sur ce point, mais les développeurs se sont montrés avares en exemples concrets. Tout juste ai-je appris « qu'en plus de rendre l'univers plus crédible, ce système permet au joueur d'accéder à des quêtes spécifiques », dixit Chris Avellone, Senior Designer du jeu. À voir.

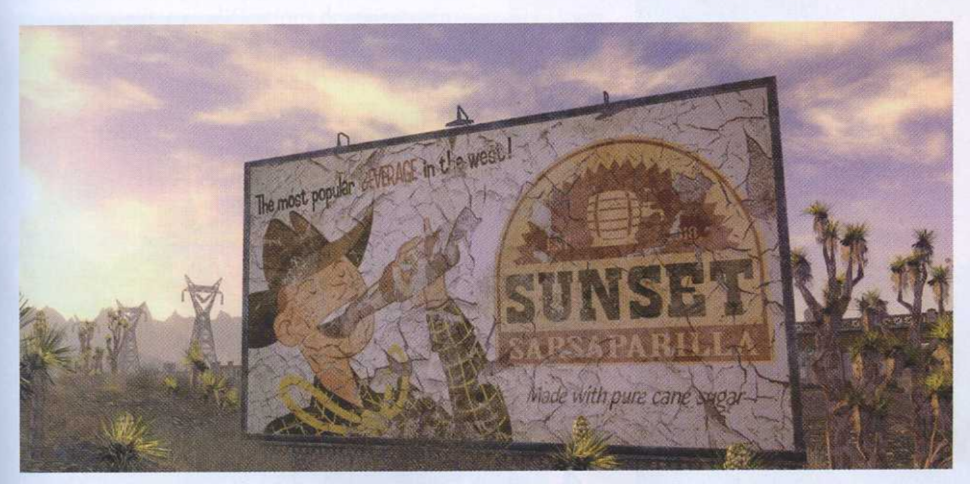
De toute façon, la preuve la plus flagrante de la falloutisation de New Vegas crève les yeux : nous voilà revenus à Las Vegas, théâtre originel de l'apocalypse version Fallout ! Oubliez les décombres urbains de Washington. Nous sommes en plein Ouest sauvage, repaire de la Confrérie de l'Acier, des Super-Mutants première et seconde génération, des geckos et autres aimables personnes. S'il y a un coin où il ne fait pas bon se trouver, c'est bien là, et pourtant vous y êtes. Qui êtes-vous d'ailleurs ? Ben vous n'en savez rien. Quoi qu'il en soit, à la grande loterie du hasard, vous avez tiré le mauvais numéro. En effet, au début de notre histoire, un gentil plaisantin vient de vous loger une balle en plein crâne. Pourtant, preuve que la vie n'est pas aussi moche que Savonfou veut le faire croire, notre héros, que nous appellerons Brian, se réveille dans l'infirmerie de Doc Mitchell. Bien évidemment, ça ne va pas fort pour lui, et coup du sort, il est amnésique (quelle surprenante surprise !). Sans préambule, vous voilà engagé dans la création de votre personnage sous forme de test psychologique. De quoi vous souvenez-vous ? Vous étiez fort ? Agile ? Plutôt du genre à crocheter les serrures récalcitrantes ou à massacrer une porte innocente ? Que voyez-vous sur cette image ? Un enfant heureux ? Une paire de moufles ? Une tache de gras ? Qu'elle vous ait plu ou non, nous sommes sur une création d'avatar assez proche de l'examen GOAT de Fallout 3. J'ai posé la question au staff : dans quelle mesure devez-vous vous conformer au modèle établi par Bethesda ? « Nous avons champ libre pour ce qui est de l'univers, de l'histoire, des armes ou encore des skills. Pour le reste, nous avons un cahier des charges et le moindre changement de fond doit se discuter ». Tant qu'à discuter justement, je ne pouvais m'empêcher de sonder Chris sur sa « modeste » carrière. En bon fanboy, je buvais

Mettez de côté vos scrupules, et ce canon à énergie solaire pourrait être vôtre.

Howdy. What can Easy Pete do for you?

Pete ! Au lieu de me regarder à rien faire, balance-moi un Nuka-Cola. Il fait soif par ici.

chaque anecdote relative à Fallout 2, NeverWinter Nights 2 ou encore Planescape Torment, jeu mythique sur lequel notre homme officiait en tant que Lead Designer. Tandis que nous devisions simplement, Chris a fait sortir Brian de l'antre du Doc Mitchell. J'ai regardé une seconde le paysage qui se dessinait devant moi. Un chemin de poussière, une éolienne brisée, un saloon délabré. Ambiance 100 % Far-West. Ça, je m'y attendais. En revanche… Y a un truc qui cloche, mais quoi ? Oh mais attendez ! Vous avez dégainé la palette de couleurs là ! Du ciel bleu ? De l'herbe verte ? Mais comment avez-vous convaincu Bethesda de sortir des classiques variantes de marron ? « C'est simple. Nous avons juste constaté la popularité du mod BlueSky pour Fallout 3. Après installation dudit mod, aucun doute : un paysage peut être déprimant et ensoleillé. Ça n'est pas incompatible ! (rires). » Avant de se mettre au travail sur New Vegas, l'équipe d'Obsidian est allée voir les mods diffusés sur internet pour « s'inspirer de >>>



Ça ne se voit pas du tout ici, mais vous pouvez compter sur de nouvelles aptitudes.

QUE LAISSERONT-ILS ?

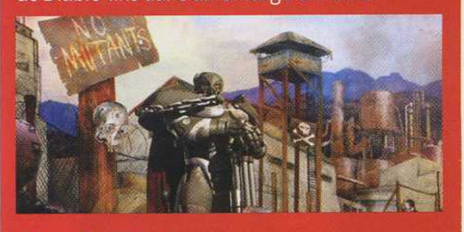
POURQUOI SE SOUVIENDRA-T-ON DES DIVERS FALLOUT ?

Fallout (1997) :
Sortant de son carcan médiéval fantastique, Black Isle nous propose avec Fallout un RPG à l'univers post-apo épique, doté d'une touche visuelle années 1950 pour le moins inhabituelle. Une petite bombe qui sent bon l'essence et le bitume éclaté au soleil.

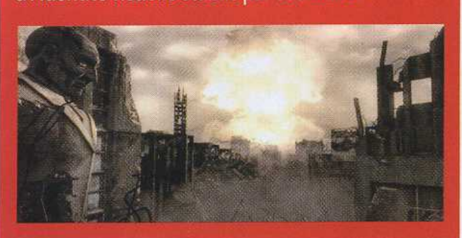


Fallout 2 (1998) :
Un an après son coup d'éclat, Black Isle récidive avec un Fallout 2 où tout devient possible : épouser une passante, la prostituer, se la jouer star du X, marchand d'esclaves ou devenir un junkie accro à la came… L'épisode de référence de la série.

Fallout Tactics (2001) :
Black Isle a quitté le navire, et même si Pipboy est toujours là, ça ne passe pas. Dénué de scénario et exclusivement tourné vers les combats, FT est une tentative décevante de Diablo-like dans un Chicago en ruine.



Fallout 3 (2008) :
Pour faire connaître la série au plus grand nombre, Bethesda aseptise un brin la franchise. Tuer en masse les innocents de Megaton ne pose pas de problème, cependant les questions d'esclavage et des rapports sexuels disparaissent presque tout à fait. S'il déçoit les puristes, Fallout 3 n'en demeure pas moins un très bon jeu, fidèle à l'identité visuelle établie par ses aînés.



1

QUE LAISSERONT-ILS ?

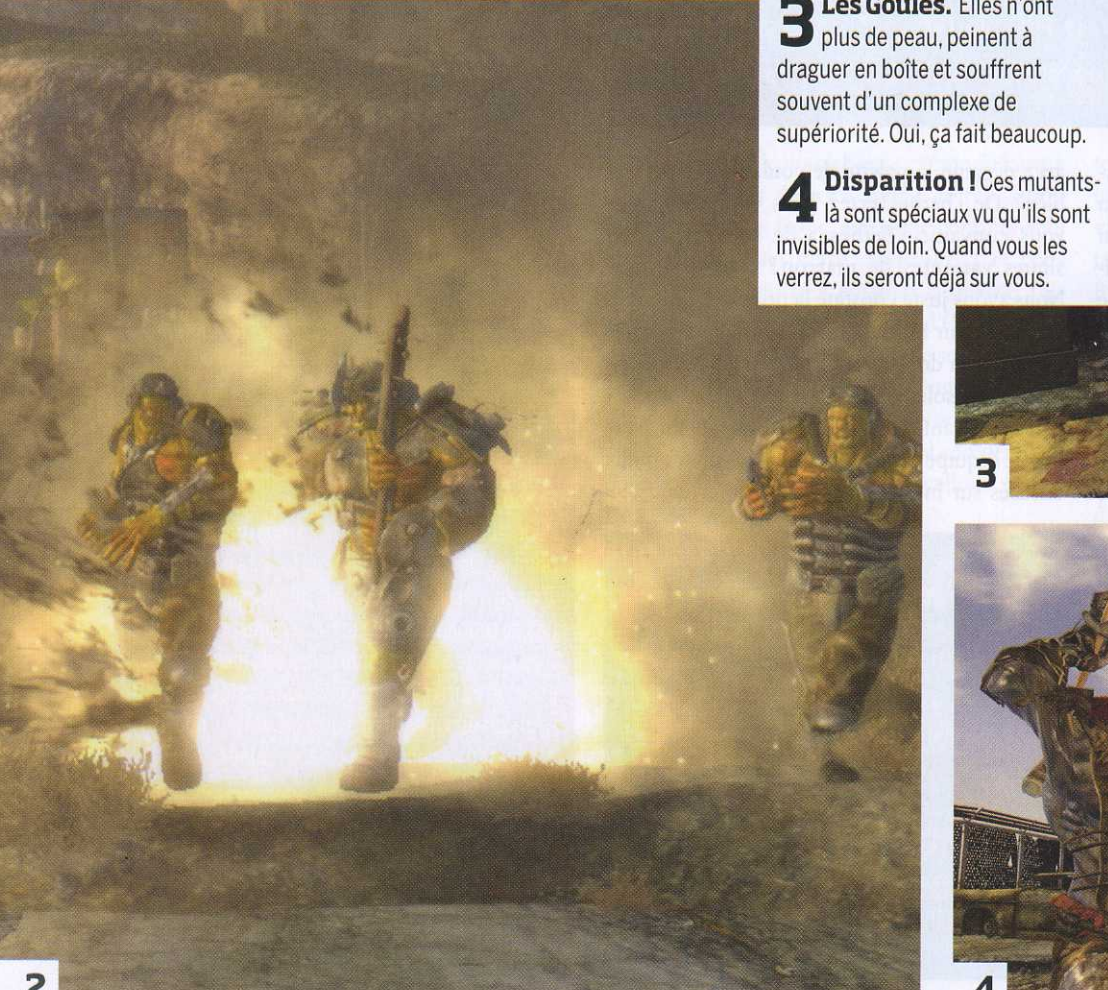
NOS AMIS LES MUTANTS

1 Vieux copains. Ils reviennent tout droit de Fallout 2 pour vous bouffer… Messieurs, mesdames, voici les geckos !

2 Chabalisme. Le Super-Mutant de base. Il est bête à manger du sable, mais on l'aime bien quand même… comme Savon en fait.

3 Les Goules. Elles n'ont plus de peau, peinent à draguer en boîte et souffrent souvent d'un complexe de supériorité. Oui, ça fait beaucoup.

4 Disparition ! Ces mutants-là sont spéciaux vu qu'ils sont invisibles de loin. Quand vous les verrez, ils seront déjà sur vous.



2



3



4

››› ce que font les joueurs, nourrir notre imagination ». Et abracadabra ! Pour New Vegas, le studio a concocté un « hardcore mode » (totalement indépendant du niveau de difficulté du jeu). En activant cette option, le joueur devra par exemple prendre en compte la déshydratation de son avatar, le faire dormir régulièrement, les munitions influeront sur le poids de matériel transporté, et les soins ne seront plus instantanés mais étalés sur quelques secondes. « Une autre plainte revient souvent, ajoute Josh Sawyer, elle concerne les armes génériques. » Effectivement, je ne sais pas pour vous, mais avoir soudain le sentiment d'être tombé sur un trésor introuvable est un de mes plus grands plaisirs en matière de RPG. Je vous le dis donc : des armes uniques seront planquées dans tous les recoins de Las Vegas. J'ai brièvement aperçu un All-American, sniper à haute cadence de tir, ou encore un 9 mm frappé d'une classieuse sainte vierge, qui accroît vos chances de coups critiques. Le nombre de ces armes n'est pas encore arrêté, mais je vois d'ici des grosbills frimer sur les divers forums du net : « Perso, j'ai trouvé un [insérer ici le nom d'une arme de malade]. Avec ça, je vous prends tous un par un ! ».

« Un gentil plaisantin vient de vous loger une balle en plein crâne. »

De retour en France avec des images de fin du monde plein la tête, il était temps pour moi de dresser un petit bilan. Que retenir de New Vegas ? Qu'il est un poil plus RPG que son prédécesseur ? Un brin moins dirigiste et moins monochrome ? Bien sûr, les guns et l'ambiance changent un tantinet. D'accord, le bestiaire respecte mieux l'esprit originel de la série. Et toutes ces petites modifications devraient combler les partisans de la version bethesdienne de Fallout. En revanche, si Fallout 3 vous a laissé de marbre, il est fort probable que les charmes de New Vegas vous échappent totalement ; d'autant que je n'ai pas aperçu l'ombre d'un passage aussi puissant que l'explosion de Megaton (voir notre interview). Peut-être Obsidian garde-t-il encore des atouts dans sa manche, après tout, en deux heures, je n'ai pas vu grand-chose du jeu en lui-même. Seulement voilà, l'excitation pré-Fallout 3 de 2008 s'est éteinte, et en l'état, le jeu s'annonce bon, mais bon comme un blockbuster doit l'être, et non comme un inoubliable Fallout. Vous voyez la nuance ?

LUCKY

INTERVIEW

MAÎTRE DE JEU

Josh Sawyer, Project Director et Lead Designer sur New Vegas

Ancien de Black Isle Studios, qui fut un temps Lead Designer du projet Van Buren (aka Fallout 3) avant son annulation.



JOYSTICK : **Histoire de commencer sur une note légère, quel est votre RPG du moment ?**
Josh Sawyer : Pour être franc, je n'ai pas beaucoup de temps pour jouer et ma liste de jeux-pas-encore-déballés grossit à vue d'œil. J'ai quand même commencé Dragon Age. Avant ça, je viens de terminer Borderlands. Un bon jeu dans son genre. Très drôle aussi.

JOYSTICK : **Plus sérieusement, pourquoi Las Vegas ?**
J. S. : Pour apporter un contrepoint au Washington de Fallout 3. Las Vegas est l'occasion de faire rimer Western avec post-apo. En nous détachant du jeu de Bethesda, nous pouvions créer des bases propres à notre Fallout. Et puis, Las Vegas est également un lieu mythique des premiers volets de la série. Là-bas nous pouvions faire appel aux geckos de Fallout 2, et réintroduire la faction des Super-Mutants de première génération qui avaient encore un soupçon d'intelligence (comme Marcus toujours dans Fallout 2). Du coup, nos mutants ne tirent pas forcément à vue, le dialogue est encore possible. Cela dit, vu qu'ils sont un peu crétins, leurs répliques tiennent souvent plus de la farce qu'autre chose ! Mais bon, je m'éloigne un peu du sujet. Pour répondre simplement : Las Vegas nous permet surtout de nous rapprocher des anciens Fallout.

JOYSTICK : **Je garde un souvenir marquant de l'explosion de Megaton. Vous avez prévu un événement de cette ampleur pour lancer votre scénario ?**
J. S. : Pas exactement. Dans Fallout 3, vos premiers pas vous conduisaient forcément à Megaton. Au début nous laissons le champ libre au joueur. Veut-il poursuivre ses « assassins » ? Préfère-t-il se renseigner sur son passé ? Va-t-il s'intéresser au premier village de GoodSprings (sorte de tutorial) ? À lui de voir. Cela dit, nous prévoyons évidemment de ponctuer l'aventure de quelques temps forts incontournables.

JOYSTICK : **Un exemple précis ?**
J. S. : Humm... À un moment donné, vous allez vous rendre compte que toutes les factions en place s'intéressent à une certaine centrale nucléaire gérée par un imbécile incompétent. Une fois le gêneur évincé, vous pourrez choisir de répartir l'électricité équitablement entre tous les habitants de New California ou de favoriser telle ou telle communauté pour des raisons diverses. Mais vous pouvez également choisir de garder toute cette puissance pour vous. Si vous faites ça, vous disposerez ni plus ni moins que d'un satellite canon air-sol dévastateur. Avec le dispositif adéquat, vous pourrez ordonner une frappe aérienne toutes les 24 heures. C'est, je pense, l'épisode qui se rapproche le plus du cas Megaton.

JOYSTICK : **Sinon, ça vous fait quoi de retravailler sur un Fallout ?**
J. S. : Énormément plaisir, surtout que ma première expérience avec le projet avorté de Fallout 3 de Black Isle Studios a été très rapide ! Cette fois-ci, tout ira mieux ! (rires)

NEWS



CHRONIQUE 28
Jeux vidéo adaptés de films ou films adaptés de jeux... mais où sont donc passés nos nanars ?

Opinion

PAR YAVIN

Raison de plus !

Difficile de déterminer le juste prix d'un jeu vidéo quand nous disposons tous d'un budget différent. Cependant, peu d'entre nous oserons prétendre que les titres ne sont pas vendus à des prix trop élevés. Et si nous allons parfois (ou souvent) chercher nos jeux hors des circuits de distribution classique, sur les sites de VPC britanniques ou les portails alternatifs de téléchargement légaux, c'est rarement pour autre chose que dénicher le meilleur tarif pour le même jeu ! Alors quand on lit les récents propos d'un responsable de la plus grande enseigne spécialisée en France, et qu'on y apprend que leurs prix ne seraient pas trop élevés en France mais trop bas en Angleterre, on est en droit de s'insurger ! Et de continuer à aller voir ailleurs pour jouer sans y laisser deux bras et un rein.



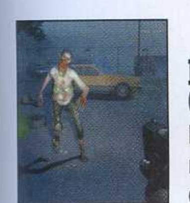


Mass Effect ■ La bonne nouvelle

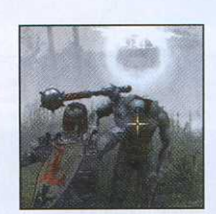
Bioware ne s'arrêtera pas là !

Ça y est, la moitié d'entre vous (au moins) a déjà terminé l'excellent Mass Effect 2 et vous n'attendez plus que l'ultime opus prévu par les développeurs canadiens de Bioware pour boucler définitivement la saga ? Erreur, grossière erreur, mes amis ! En bons roublards qu'ils sont, les petits gars du pays des caribous ont déjà scellé votre sort et décidé de vous faire manger du Mass Effect à toutes les sauces. C'est même Greg Zeschuk, cofondateur de la société, qui l'affirme, estimant que sa franchise mérite largement d'être étendue au-delà des trois opus prévus initialement. Et d'ajouter, malicieusement que « Pas de panique, si vous aimez Mass Effect, il y aura de quoi faire dans le futur ». L'ennui, dans le discours du bonhomme, c'est que si ces propos laissent entrevoir de belles possibilités, il refuse encore de nous préciser ce qu'il a clairement en tête. Aura-t-on droit à des épisodes « spin off » permettant d'incarner d'autres personnages, de vivre des aventures annexes ou se déroulant en parallèle de celles déjà vécues dans les épisodes principaux (un peu à la manière d'Opposing Force pour Half-Life) ou à quelque chose de tout à fait différent ? Impossible à dire alors que tout ce qu'on sait pour l'instant, c'est que Mass Effect 3 perpétuera le système de récupération de sauvegarde instauré dans le deuxième volet. Il sera même possible de passer directement d'un personnage créé pour l'opus original, sans avoir forcément joué à la deuxième aventure. Balèze, et on a déjà hâte de voir tout ça, enfin surtout vous, parce que moi, je viens à peine de buter la Matriarche sur Novéria dans Mass Effect 1 alors sachez que je rêve secrètement de jouer avec la plante de vos pieds et une boîte de punaises.

> Si vous aimez Mass Effect, il y aura de quoi faire dans le futur.



POUR OU CONTRE 26
Les succès, ces points qui montrent à tous vos talents de gamer.



REPORTAGE 24
Non, l'Allemagne n'est pas seulement le pays des saucisses en tout genre et de la bière qui coule à flot.



JEUX INDÉ 38
Avant la grand-messe de l'Independent Games Festival, voici notre sélection de jeux indépendants.

Puddle ■ En route pour la gloire

Des Français en forme !

L'Independent Games Festival (du 9 au 13 mars 2009 à San Francisco), on vous en parle souvent. En revanche, les développeurs de jeux indépendants français, on vous en parle un peu moins, vu qu'ils ne sont pas très nombreux à se lancer dans la grande aventure. Mais quand ils le font, ce n'est pas n'importe quoi et le jury de la prestigieuse manifestation l'a bien compris en sélectionnant, pour sa catégorie « projet étudiant » le très bon Puddle réalisé par une bande de joyeux drilles issus de l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN) ! Et le plus beau, c'est que ce jeu de plate-forme pas comme les autres (on y dirige le décor, pas le « héros ») mérite largement de remporter la compétition. Parce que c'est vachement bien, et parce qu'on l'a décidé.

Site : http://puddle-game.com


Avec les Français, il y a forcément des liquides.

Avatar ■ Yves Guillemot nous parle

Des résultats décevants

Alors que James Cameron prend des bains de pognon tous les matins grâce à l'incroyable succès de son dernier film, Yves Guillemot, patron d'Ubisoft, tente de nous expliquer pourquoi le jeu a sous-performé (pour parler gentiment). D'après lui, le projet était un « gros risque », et le fait que le film soit sorti tard (en décembre) représentait un réel problème à l'approche des fêtes. Ceci expliquant pourquoi le jeu est d'ailleurs sorti quelques semaines en amont. Lucide, l'homme d'affaires concède que la qualité toute relative du titre n'a pas forcément aidé. On est bien d'accord.



BRÈVES

Ici Londres

Série ultra-méga-giga culte de la très british BBC (679 épisodes !), Doctor Who pourrait bien se voir adapté sur nos bécanes, vraisemblablement sous forme de jeu en ligne. L'avantage d'une telle licence, c'est que si c'est tout moche, kitch et blindé d'effets spéciaux complètement foireux, ce n'en sera que plus fidèle à l'original.


© BBC

Langue de bois

Vous ne le savez pas encore, mais créer des mods, c'est dépassé. Ainsi, les très tendances gens d'Eugen Systems, développeurs du prochain R.U.S.E., ne fourniront aucun outil permettant de créer du contenu pour leur titre. Cela dit, ils rappellent que la communauté a beaucoup de talent et qu'ils adorent eux-mêmes les mods. C'est curieux, on ne dirait pas.



Youpi ?

Disparus les auteurs de Titan Quest ? Pas tous ! D'anciens membres du défunt studio Iron Lore ont fondé, il y a peu, Crate Entertainment et bossent d'arrache-pied sur un nouveau... à votre avis ? Oui, un nouveau hack & slash. Grim Dawn (c'est son petit nom) sera orienté dark fantasy, multijoueur et devrait être vendu uniquement par internet en 2011.


En exclusivité mondiale : le troisième effet Kiss Cool.

Dragon Age : Awakening ■ Prêt pour la bataille

L'extension au prix fort

Parce qu'il faut savoir croiser le fer pendant qu'il est encore chaud, ou quelque chose comme ça, les joyeux drilles de Bioware se sont dit que vous reprendriez bien une petite tranche de Dragon Age. Depuis la fin de l'aventure, plusieurs mois se sont écoulés et vous incarnez maintenant le chef des Grey Warden, un groupe de guerriers d'élite en pleine recomposition. L'endroit où vous allez évoluer, vous ne le connaissez pas, il s'appelle Amaranthine et se situe au nord de Ferelden. À peine remis des récents événements, le patelin se voit déjà confronté à une nouvelle et sombre menace… La suite ? Vous la découvrirez par vous-même. Mais la bonne nouvelle, c'est que vous pourrez importer votre personnage d'Origins, que vous ayez bouclé l'aventure ou non. Au-delà de ça, vous aurez droit à de nouveaux équipiers, de sorts inédits et autres spécialisations. Il en va de même du côté du bestiaire qui vous proposera de faire mumuse avec, entre autres, un Golem des Enfers et un très esthétique Dragon Spectral. Une extension alléchante mais à environ 30 euros (!) la prolongation d'expérience, on prie pour que la durée de vie dépasse la demi-journée.

« Vous incarnez maintenant le chef des Grey Warden. »

LE COLLECTOR

Napoleon : Total War Imperial Edition

À jeu impérial, édition impériale. Cette édition Collector de Napoleon Total War assez classique est néanmoins totalement indispensable aux fans de la série. Vous y retrouverez un poster de la « Biographie Illustrée » de Napoléon et deux packs d'unités exclusives « Régiment d'élite » et « Héros des guerres napoléoniennes ». Notez qu'elle est également disponible sur Steam (mais sans le poster et le « Régiment d'élite »).

BRÈVES

Sam, il est Sam

Roman Ribaric de Croteam l'a dit : Serious Sam 3 devrait sortir dans le courant 2010. Et là, tout le monde s'écrie « aaah ! ». Cependant, le bougre a également déclaré que le jeu serait probablement bien moins délirant que ses prédécesseurs. Donc tout le monde se prend la tête dans les mains et glisse un triste « oooh… ».



iPieu

L'idée cadeau à la con du mois ? Cette housse de couette en forme d'iPod Touch. Un accessoire que l'on évitera d'offrir aux nombreux possesseurs d'iPhone, sous peine de se faire jeter dehors pour avoir osé une telle provocation.

Déjà demain

Mass Effect 2 à peine arrivé, Bioware évoque déjà le troisième opus. La volonté affichée par le développeur canadien est de boucler sa trilogie « dans un délai très court ». Ce qui, dans le monde du jeu vidéo, ne veut absolument rien dire.










XBOX 360
LIVE
SUPREME 2
COMMANDER


WWW.SUPREMECOMMANDER2.COM


7
www.pegi.info


PC
DVD-ROM
SOFTWARE


XBOX 360
XBOX
LIVE




AMD
The future is fusion


PLAYS
BEST ON
ALIENWARE.COM


SQUARE ENIX


PC DVD
SUPREME 2
COMMANDER
7


1


2


3


4


5


6

FINAL COMMENCEMENT

TERRE DE CONTRASTES

1 - Basé sur un système proche d'Ultima Online, FF XIV permet à tous les personnages d'exceller dans n'importe quel domaine, pour peu qu'ils le pratiquent encore et encore.

2 - Un Final Fantasy ne serait pas grand-chose sans ses magnifiques sorts.

3 - L'univers s'annonce immense et dans les standards graphiques actuels.

4 - Joueurs PC et PS3 joueront ensemble sur les mêmes serveurs.

5 - Plus complet et varié que son aîné FF XI, le nouveau MMORPG de Square Enix risque de surprendre les fans.

6 - Dans cet opus, jouer en solo ne devrait plus être un problème.

Final Fantasy XIV ■ Outsider de légende

Un nouveau monde à découvrir

On ne va pas se mentir, à part les jolies images que vous êtes déjà en train de lécher avec l'excitation d'un Gollum devant son Anneau de pouvoir, très peu d'infos filtrent sur le futur MMORPG de Square Enix. Tout au plus une sommaire présentation du soft a-t-elle permis de zieuter l'univers sans pour autant découvrir les systèmes de levelling ou de combat. Difficile, à partir de là, de se faire une idée sur le véritable potentiel d'un jeu aux capacités néanmoins fabuleuses. Reste que se pencher sur les racines du genre (UO en tête) sans pour autant sombrer dans le passéisme devrait lui permettre de se différencier de la masse de concurrents tous plus semblables les uns que les autres. Prévu pour le courant 2010 si tout va bien, Final Fantasy XIV s'annonce (et ça n'étonnera personne) magnifique, onirique et surtout très ambitieux. Et s'il ne mettra sans doute pas World of Warcraft à terre, il trouvera certainement son public chez les plus féroces adeptes de la série.

BABE DU MOIS

JURI

Il y a des femmes qui aiment fabriquer leur pain et d'autres qui préfèrent les distribuer. Juri, l'un des nouveaux personnages de Super Street Fighter IV, fait clairement partie de la deuxième catégorie. Dommage qu'elle n'ait pas distribué quelques mandales aux pontes de Capcom qui ont décidé de ne pas sortir Super Street Fighter IV sur PC. Mais il faut croire que les ventes de ce jeu sur notre matos ont été si ridicules que l'éditeur japonais a préféré passer son tour... En DLC alors ? Non, vraiment pas...

Pro Cycling Manager 2010 ■ Pédalons en chœur

LE TOUR DE FORCE ?

Voilà bientôt dix ans que les développeurs français de Cyanide nous proposent à chaque saison cycliste une nouvelle itération de leur série à (gros) succès. Dans le courant de cette année, Pro Cycling Manager : Saison 2010 débarquera doté d'un nouveau moteur graphique à tomber par terre et la possibilité de créer ses propres étapes à l'aide de Google Maps. Franchement, c'est un peu flippant à dire mais le jeu semble tellement soigné qu'il pourrait bien devenir le plaisir coupable de beaucoup d'entre nous.



BRÈVES

Un incroyable talent

Constantine Hantzopoulos (Sega of America) évoque déjà la possibilité d'un Alpha Protocol 2 alors que le premier épisode ne sort que dans quelques mois. Soit le jeu déchire (et c'est probable), soit le bonhomme cherche à rassurer les petits gars d'Obsidian en leur signalant qu'ils ne seront pas virés tout de suite.



Fragile !

Metal Gear Solid au cinéma : poubelle ? Le projet aurait capoté pour un tas de raisons. Mauvais pour l'image de la franchise, trop cher et peu soutenu, le film promettait pourtant d'atteindre un niveau de burlesque jamais vu depuis Benny Hill.



Faux mouvement

Dans quelques mois, Razer devrait proposer son propre clone de la Wiimote pour PC. L'engin n'a pas encore de nom, et la médiocre présentation effectuée sur Left 4 Dead 2 ressemblait à une publicité pour le combo clavier / souris. Ça tombe bien, le constructeur en fabrique aussi.



Le renouveau des RPG viendrait-il finalement de l'Est ?

Avec deux armes en mains, les duels se font plus pimentés et dynamiques !

Two Worlds II ■ Le RPG façon polack

QUATRE MONDES POUR LE PRIX D'UN SEUL

Deuxième échappée en terres RPG pour Reality Pump, et toujours l'ambition d'attaquer Bethesda sur sa chasse gardée.

Chez Reality Pump, on a la fibre héroïque. Et fantaisie… D'ailleurs, si le premier Two Worlds, trop ambitieux, se vautrait constamment, les Polonais renquillent fissa pour un second volet, connement nommé Two Worlds II. Si, si ! À croire que la possibilité d'une suite n'a jamais effleuré leur cervelet… Qu'importe, nous nous sommes déplacés jusqu'à Karlsruhe, chez Zuxxez – évitons les jeux de mots pourris ! –, éditeur de l'épique épopée, pour nous assurer, souris glissée en main, que Reality Pump avait écouté ses mécontents de joueurs. Et là, ô joie, ô espoir, les gus ont retenu les leçons de leur brouillon échec. Et d'abord du côté narration : fini la carte ouverte dès le début et les trépas à répétition, on y va mollo, pianissimo, s'échappant d'abord linéairement d'un château, puis errant sur la minuscule île de la Reine Dragon, avant d'être enfin balourdé sur les chemins de l'Aventure. Une mise en place intelligente qui permet de se familiariser avec les ajouts de ce volet, telle qu'une physique (via nVidia PhysX), intégrée, mais pas totalement réglée ! Loin de l'utilisation gadget d'Oblivion (« Regardez les crânes bougent quand vous les frappez ! »), le moteur permet d'entasser n'importe comment des tonneaux et caisses pour emprunter des voies détournées, s'infiltrer dans certains lieux et ainsi éviter quelques sévères mandales. Half-Life / Deus Ex, ça parle à quelqu'un ? Autre point commun avec les deux FPS susnommés : la primauté de l'action. Pas question ici de résoudre des pelletées de soûlants puzzles pour avancer, ici, on frappe, tranche et débite tel un charcutier de quartier, développant son personnage en fonction de ses désirs. Envie de favoriser le duo épée / bouclier ? De créer un ambidextre ? C'est possible. D'ailleurs, si quelques classes sont disponibles (mage, guerrier, assassin…), le joueur est seul maître à bord de l'orientation de son avatar,


Mage, évitez le corps à corps et invoquez à distance.


Placer ses repères sur la carte permet de ne pas se perdre.

décidant comme un grand de la répartition de ses points d'expérience. Même souci pour la magie qui reprend le système du précédent volet, en l'améliorant grandement. Ici, en combinant les cartes de missile de zone, feu et dégât, on obtient une boule de feu explosive. Évidemment, plus les cartes sont nombreuses et / ou puissantes, et plus le délai d'invocation s'allonge, s'allonge, s'allonge… De quoi laisser le temps à une horde de morts-vivants de vous bouffer les mollets ! Reste qu'avec trois attaques différentes par arme et six styles différents de combat, les pas de danse motion capturés de l'épéiste ont sacrément plus de trogne que dans le monolithique Risen. Ambitieux donc, Two Worlds II ? Houlà, oui ! Sinon, pourquoi permettre au joueur de naviguer entre ses îles, de chevaucher dans ses déserts ou, plus prosaïquement parlant, de lui proposer trois façons de déverrouiller un coffre ? Et l'on ne parle pas des Occuli (non, non, ce n'est

« Fini la carte ouverte dès le début, on y va pianissimo en s'échappant d'abord linéairement d'un château. »

pas sale !), ces caméras déplaçables à distance que le joueur crée à volonté pour s'adonner au voyeurisme. Pas joli tout ça ! C'est aussi dans l'ambition que baigne le multi de Two Worlds II. En plus d'un coop à quatre pour des missions spécifiques, d'un mode PVP, d'arènes pour s'étriper joyeusement entre amis ou de courses de dadas piqués aux hormones, chaque joueur sera responsable de la gestion de son petit lopin de terre. En choisissant d'améliorer certains bâtiments spécialisés, on aura l'opportunité de débloquer des armes, armures ou sorts utilisables uniquement en multi. Évidemment, pour que cette simulation revête un quelconque intérêt, chaque village ne peut produire qu'un seul type d'artéfacts. Ça va troquer sec entre joueurs ! Enfin, et malgré le syndrome « balai méchamment enfoncé dans le fondement » du héros et des PNJ, Two Worlds II est beau. Ses déserts sentent bon le sable chaud glissant entre les doigts de pieds, ses marécages, la décomposition et les cadavres purulents. Oui, on vous l'a dit, chez Reality Pump, l'épique, on y croit fort. Très fort !

KINCH

LES JEUX DE REALITY BUMP

2000: *Earth 2150*
2004: *Knighshift*
2005: *Earth 2160*
2007: *Two Worlds*

INTERVIEW

MIROSLAW DYMEK,

PDG de Reality Pump

« Notre but était de reproduire ce que Mass Effect a réussi à faire avec le genre Role Playing Shooter. »



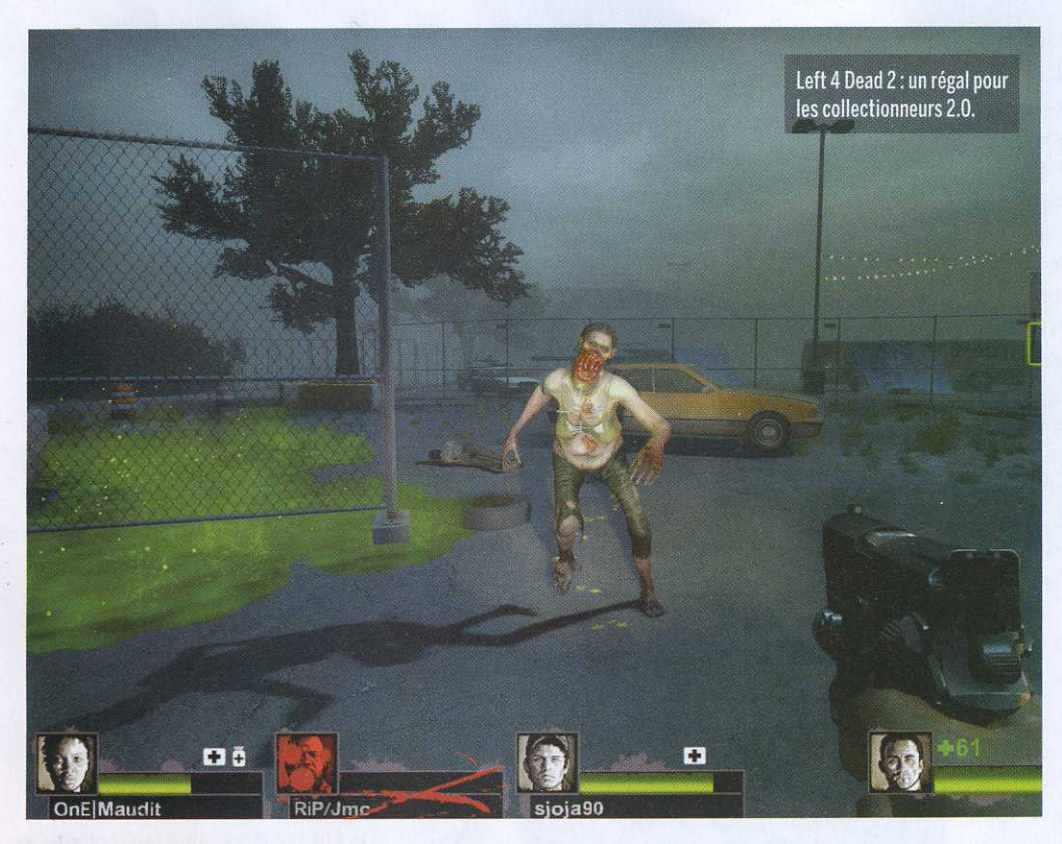
JOYSTICK : **Il semble qu'avec Two Worlds II, vous répondez directement aux critiques énoncées par les joueurs ?**
Miroslaw Dymek : Oui, nous avons reçu beaucoup de retours des joueurs, et nous en avons tiré la substantifique moelle. Le plus gros problème que nous ayons rencontré avec le premier Two Worlds, c'était tout simplement le temps, nous n'avons pas pu intégrer tout ce que nous voulions, ni même peaufiner les aspects techniques. Ensuite, nous avions un vrai problème de structure narrative, certains éléments du scénario étaient trop déconnectés et d'autres incompréhensibles. Pour Two Worlds II, nous avons eu recours à deux scénaristes réputés dans le genre.

JOYSTICK : **Et il y avait ce système de combat, pas toujours agréable.**
M.D. : Nous avons changé tout cela aussi. Les fans ont parlé et nous avons entendu. Nous avons non seulement rajouté des parades actives et des combos, mais aussi réinventé tout ce qui concerne l'archerie et le système d'invocations. Notre but était de reproduire ce que Mass Effect a réussi à faire avec le genre Role Playing Shooter, à savoir incorporer tous les éléments que les joueurs apprécient dans les RPG en monde ouvert, tout en proposant un système de combat addictif, proche du hack'n'slash.

JOYSTICK : **Pourquoi avoir mis un point d'honneur à améliorer la physique ? De nombreux RPG s'en passent aisément…**
M.D. : Pour créer un monde aussi crédible que possible, il est indispensable de livrer un moteur très poussé. Le joueur doit pouvoir interagir et expérimenter avec les objets de façon naturelle. De plus, cette sophistication du système nous a permis de développer des fonctionnalités qui rendent unique Two Worlds II, par exemple, frapper un ennemi en lui lançant un baril au visage ou atteindre certains lieux en superposant des caisses.

JOYSTICK : **On voyage aussi plus facilement dans Two Worlds II !**
M.D. : Oui, pour éviter l'aspect fastidieux de la marche, l'équitation et la navigation permettent de couvrir rapidement de longues distances, sans avoir à passer par des téléporteurs. Vous n'avez pas besoin d'une compétence spéciale pour chevaucher une monture, mais dépenser des points accélérera encore son galop ou la rendra plus efficace lors des affrontements. Au contraire, apprendre à utiliser un bateau obligera le joueur à acheter la capacité idoine. Et de s'y habituer aussi, puisque nous avons voulu que cette fonctionnalité soit réaliste. Vous devrez tenir compte du vent, et parfois aller à son encontre pour atteindre certains lieux. De plus, la vitesse dépendra de l'alignement du gouvernail et de la voile.

JOYSTICK : **Pouvez-vous nous parler des Occuli ?**
M.D. : L'Occulus – c'est le terme latin pour désigner l'œil ! – est constitué par l'aura éthérée d'un œil arraché à son propriétaire, et qui flotte dans les airs, contrôlé par son maître. Une sorte de caméra volante donc… Tout l'intérêt des Occuli est de permettre au joueur d'explorer certaines régions sans avoir à se mettre en danger. Des versions améliorées, rares et chères, de ces artefacts sont capables de lancer des sorts, comme des boules de feu. Et donc de nettoyer les environs avant le passage du joueur !



Left 4 Dead 2 : un régal pour les collectionneurs 2.0.

POUR OU CONTRE ?

Succès déverrouillé : vous jouez autrement !

Avec l'arrivée des jeux « Next Gen » est apparu le concept des achievements, qui récompensent les joueurs pour avoir réussi des challenges définis par les développeurs. Mais, dans le fond, ont-ils un quelconque intérêt ?

POUR

Qui qui c'est qui maîtrise le mieux le jeu ? Qui qui c'est le plus fort ? Qui qui c'est qu'a la plus grosse ? Ces questionnements pour primaires qu'ils soient n'en demeurent pas moins parfaitement humains et légitimes. Les achievements permettent de mettre en valeur le temps passé à comprendre les mécanismes d'un soft, et tracent la frontière entre « j'ai domestiqué le gameplay » et « j'ai bourriné jusqu'à ce que ça passe. » Ils suscitent des efforts de la part du joueur en titillant son côté faraud : la fierté d'arborer une longue liste de succès sur son profil. Un psychologue de l'éducation ne pourrait qu'applaudir. Et si mon argumentaire ne vous suffit pas, posez-vous la question suivante : à qui faites-vous confiance ? À moi ou à un grand beauf belge qui joue à Race 07 toute la journée au lieu d'écrire ses textes (parce que tu crois qu'on ne le savait pas, bouffon ?).

SAVONFOU

CONTRE

Quelle abomination ! Véritables médailles en chocolat, les succès ont pour principal défaut de… ne servir à rien. Pire, dans certains cas, comme les jeux à scénario, ils peuvent même aller jusqu'à gâcher l'expérience en détruisant toute notion d'immersion dans l'aventure dès leur apparition à l'écran. Imaginez, vous êtes en plein trip à errer dans une ruelle sombre, prêt à réagir au moindre mouvement hostile quand, sorti de nulle part, un son ridicule accompagné d'une petite fenêtre vous annonce que vous venez de braver votre trouille. Non, vraiment, quelle super-idée ! Et puis, au-delà de ça, franchement, y'a-t-il le moindre intérêt à montrer à la face du monde que l'on a roulé 500 kilomètres avec tel modèle de voiture ou passé une dizaine d'heures à traquer 120 pigeons avant de les abattre d'une balle ? Je n'en ai pas l'impression.

YAVIN

LES BD DU MOIS

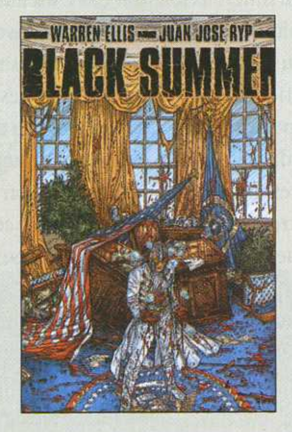
Vous êtes mort



Comme le disait notre ami Ken (le survivant) au début des années 90 : « Vous ne le savez pas, mais vous êtes déjà mort ». Dans Ikigami, il ne s'agit pas tant d'être une pointure des arts martiaux ancestraux, mais agent de l'État pour énoncer cette sombre sentence. C'est le cas du personnage principal de ce manga qui doit annoncer à de jeunes Japonais – entre 18 et 24 ans – qu'ils ont été tirés au sort pour le bien de la patrie... Et vous, comment réagiriez-vous ?

***Ikigami** (Ed. KAZE MANGA)*

The Heroes Gate



Riche, dense, gore et pourtant extrêmement lisible, voilà comment résumer le trait de Black Summer. Tous ces qualificatifs – plus quelques autres comme politiquement incorrect ou subversif – s'appliquent également au scénario de ce comics qui ose poser des questions dérangeantes et mettre le doigt sur les travers de l'administration Bush, sans pour autant tomber dans la caricature. Un comics incontournable, ne serait-ce que pour la scène d'introduction.

***Black Summer** (Ed. MILADY)*


IT'S ME, MAAARIOOO
J'HÉSITE, UWE...
PRODUCTEUR

Souvent décriées, les adaptations de films en jeux ont du bon, ne serait-ce que pour nous faire rire.

OPINION

JEUX VIDÉO ET CINÉMA : RENDEZ-NOUS NOS NANARS !

Jeux tirés de films ou films inspirés de jeux vidéo, la relation entre ces deux médias ne date pas d'hier. Combien de fois avez-vous pu lire notre indignation face à des adaptations de films, plus ou moins fidèles au support original. Mais il faut bien comprendre que ces jeux, nous les aimons. Par pure perversion, certes, mais nous ne voulons surtout pas qu'ils disparaissent.



Il y a des gags qui reviennent régulièrement dans Joystick. Lucky et son amour des boissons alcoolisées, la passion de Death Pote pour la souffrance de ses collaborateurs ou les adaptations de films en jeux vidéo. Pourtant, ces cibles faciles sont de moins en moins nombreuses. Depuis quelques années, la qualité globale des jeux tirés de films (ou de séries TV) s'est grandement améliorée. Qu'il s'agisse de technique pure – notamment grâce à l'utilisation de solution clé en main comme l'Unreal Engine 3 et toutes les autres solutions middleware – ou de gameplay, les titres que nous reléguions instantanément à la poubelle se font rares. Mais où sont passés nos chers nanars, ces jeux qui nous permettaient d'écrire de véritables brûlots. En près de 10 ans, ce sont plusieurs centaines de jeux – si tenté que l'on puisse les appeler ainsi – que nous avons détruits et sacrifiés sur l'autel du bon goût. Et, souvent, tout le monde se bat pour pouvoir les tester. Masochisme engendré par des années de travail avec Death Pote ? Bien au contraire, puisque c'est par pur sadisme que Sundin, Lucky et tous les autres aiment tant critiquer ces jeux. Bien sûr, avant de pouvoir lâcher des salves de fiel, il faut jouer – et supporter – ces titres, mais une fois certains de leur médiocrité, c'est la libération. À nous phrases assassines, jeux de mots acerbes et notes catastrophiques. Pourtant, si nous aimons nager dans cet océan de méchanceté, ce sont nos interminables discussions pour savoir quel élément du jeu est le moins réussi qui nous plaisent le plus. Je me rappelle encore nos commentaires après avoir joué à Enter The Matrix et ses superbes voitures aux roues carrées, à Iron Man et son incroyable absence de tout ou encore au sublimement mauvais Jumper.

LE TOP DES ADAPTATIONS FOIREUSES EN FILMS
Blood Rayne, House of The Dead, Dungeon Siege, Wing Commander, Mario.

Le ridicule ne tue pas

Le plus génial, c'est que ce constat s'applique également aux films tirés de jeux vidéo. Rappelez-vous notre interview d'Uwe Boll et ses pathétiques explications sur le pourquoi du comment de la nullité de ses films. Mais ce serait une véritable injustice que de se limiter à ses seules productions. Mario, Double Dragon, Resident Evil, Doom, Blood Rayne, Street Fighter, Wing Commander, Tomb Raider, Hitman, Dead or Alive… autant de films qu'un joueur – et encore plus un lecteur de Joystick – doit voir ! Mais attention, regarder l'un de ces films seul dans son salon, c'est un peu comme être l'unique joueur sur un serveur de Counter-Strike : aucun intérêt ! Dès l'instant où d'autres joueurs vous rejoignent, leur incroyable nullité assure des heures (ou au moins quelques minutes) de franche rigolade. D'ailleurs, après chaque bouclage difficile, il nous suffit de nous faire une petite soirée « Films de jeux », pour que la fatigue accumulée disparaisse. Vous en doutez ? Eh bien, réunissez quelques amis (gamers exclusivement) et plutôt qu'une soirée bière / foot, faites-vous Wing Commander : le film (pour les plus vieux), suivi de Double Dragon et finissez par Blood Rayne. Normalement après cela, vous aurez oublié tous vos problèmes et serez aussi optimiste qu'un gagnant de l'Euro Millions.

Blague à part

Malheureusement, comme toutes les bonnes choses, l'époque où nous étions assurés que les adaptations d'un univers vers l'autre allaient être minables touche à sa fin. J'en veux pour preuve l'excellent jeu Riddick qui transcende les films et nous offre une expérience intense et extrêmement bien pensée. Plus récemment, Avatar : The Game et son 10/20 nous a convaincus que, dorénavant, les éditeurs assurent au moins le minimum syndical à savoir : une réalisation technique solide, un gameplay efficace (à défaut d'être passionnant). Quant au cinéma, ce n'est guère mieux avec des films comme Silent Hill et prochainement World of Warcraft. Ce film, réalisé par Sam Raimi, pourrait sonner le glas des adaptations purement opportunistes et sans intérêt, ni pour les fans de jeux ni les cinéphiles, et inciter les studios à produire des longs métrages de qualité. Si cela arrivait, ce serait tout un pan de l'histoire d'amour entre jeux vidéo et cinéma qui disparaîtrait et, avec lui, ces tests acerbes que nous aimons tant écrire.

World of Warcraft ■ La cash machine de Blizzard à l'arrêt

Wow, pour moi : c'est du chinois

Vous savez ce que nous avons et que la Chine n'a pas ? D'excellentes baguettes de pain ? La liberté de la presse ? Lucky et Sundin ? Effectivement, toutes ces réponses auraient pu être acceptées, mais celle que j'attendais, celle qui va servir de base à cette news, c'est… World of Warcraft. En effet, nos amis chinois en sont privés depuis septembre dernier, en raison d'un différent entre la GAPP (General Administration of Press and Publication) et le ministère chinois de la culture, sur le thème ma foi assez récurrent de « Non, c'est moi qui ai la plus grosse ! ». NetEase, l'opérateur local du jeu, argue depuis le début de l'affaire que le ministère a bel et bien validé le lancement commercial du jeu, tandis que l'administration générale, elle, s'offusque, puisqu'elle n'aurait délivré une autorisation que pour un lancement bêta (et donc non payant !). Une guerre de clocher qui, d'après des sources pékinoises, devrait prendre fin très prochainement, puisque Blizzard aurait finalement accepté de payer une amende pour débloquer la situation. Une nouvelle qui pourrait sonner l'arrivée imminente de l'extension Wrath of the Lich King au pays du communisme chantant, ainsi que le glas de nombreuses vies sociales. C'est tout le mal qu'on leur souhaite.

> « Blizzard aurait finalement accepté de payer une amende. »



WOW : meilleur outil pour contrecarrer la productivité chinoise ?

LA PHRASE (À LA CON) DU MOIS

> « Il ne fait aucun doute que nous allons amener Duke Nukem sur le marché du casual gaming. »

Scott Miller, PDG de 3D Realms

Din's Curse ■

Frappez avant d'entrer

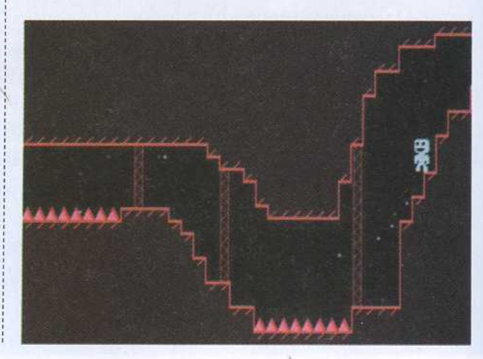
Par pitié, arrêtez d'envoyer des menaces de mort à Lucky, le pauvre n'en dort plus. On vous le jure, il ne voulait pas ruiner votre vie en vous transformant en machine à jouer à Torchlight ! Pour vous changer les idées, jetez un œil à ce nouveau hack & slash aux caractéristiques impressionnantes. Six classes de personnages, de nombreuses compétences en sus d'un gameplay dynamique adaptant l'histoire à vos actions, le titre promet, et seule la réalisation graphique inquiète sans pour autant ruiner tous les espoirs. Un jeu à la date de sortie inconnue mais à suivre, contrairement à Lucky, que vous allez laisser tranquille maintenant. **Site : www.soldak.com**



VVVVVV ■

La tête à l'envers

Trouver un nom original pour un jeu n'est pas chose facile. La preuve avec celui de ce fantastique « die & retry » indé censé représenter le haut, le bas, le haut, le b… bref ce que vous allez faire, c'est-à-dire oublier la gravité et passer du sol au plafond autant que vous le souhaitez. Entièrement basé sur ce concept bête comme la lune, l'auteur révèle très vite son incroyable don pour le level design. Quasiment parfait (on oublie vite les graphismes…), le titre est aussi vendu trop cher (15 dollars) alors contentez-vous de la démo et attendez une baisse de prix ! **Site : http://thelettervsixtim.es/**



Alter Ego ■ L'aventure en duo

Pile ou face ?

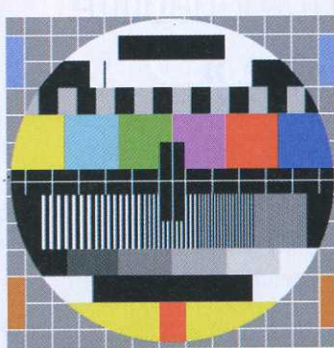
Déjà évoqué dans nos colonnes puis repoussé à maintes reprises, Alter Ego ne devrait plus trop tarder à débarquer sur nos étals. Réalisé par Future Games, ce jeu d'aventure en point & click nous propose de vivre l'histoire selon le point de vue de deux personnages distincts. Le premier se présente en as de la cambriole quand l'autre n'est ni plus ni moins qu'un inspecteur de police. Ensemble, les deux devront comprendre ce qui a bien pu arriver à la dépouille d'un notable du coin. Une idée fort sympathique pour un titre qui s'annonce plutôt joli.



Étude ■ Vive les moniteurs

Conseil du jour

Passer plus de quatre heures par jour devant la télé réduirait grandement notre espérance de vie, nous apprend une étude menée par des chercheurs australiens. S'il s'agit d'une évidence pour beaucoup d'entre nous, cela reste une bonne occasion d'aller sauver la vie de vos amis consoleux en leur expliquant qu'il vaut mieux passer quatre heures par jour devant le PC.



Si vous voyez cela, c'est que la fin est proche.

13631 m

c'est le score de Lucky à Canabalt, que Sundin tente désespérément de dépasser...


Purée, John, ne bouge surtout pas, les lecteurs sont bluffés par notre posture.

Tactical Intervention ■ Pan, t'es mort !

Contrer Counter

Gooseman, ça vous dit quelque chose ? Si oui, il est probable que vous ayez traîné à un moment ou un autre sur certains serveurs de l'increvable Counter-Strike. Révolutionnaire pour l'époque, l'œuvre de Minh Le (le vrai nom du bonhomme) aurait dû se doter d'une suite officielle à l'époque où le gars bossait encore pour Valve Software. Allez comprendre pourquoi un tel projet a capoté, personne ne le sait et aucune des deux parties ne semble prête à lâcher le morceau. Toujours est-il que le jeune créateur, maintenant libre comme l'air, prépare depuis quelques mois la suite officieuse de ce titre à très gros succès. En deux mots, Tactical Intervention – le nom du jeu – est un peu CS comme il avait été pensé au départ. Partant de là, on aura droit à une jouabilité encore plus nerveuse avec, pour décourager les vils campeurs, des rounds de moins de deux minutes. De plus, des civils évolueront sur l'espace de jeu et pourront être utilisés comme boucliers par les terros. Le titre tourne sous l'inévitable moteur Source, et devrait être commercialisé dans le courant de l'année.

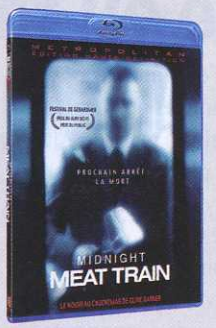
« On aura droit à une jouabilité encore plus nerveuse. »

SHOPPING

La douceur mais pas l'odeur

Je dois avouer que si L'Empire contre-attaque est l'épisode de Star Wars que je préfère, l'idée de dormir dans les entrailles d'un Tauntaun m'avait toujours répugné. Mais grâce aux progrès de la science, il est possible de revivre l'expérience de Luke Skywalker sans pour autant sentir le chacal au réveil. Pour cela, il vous faudra débourser une centaine de dollars sur le site Thinkgeek. Une petite précision : nous rejetons toute responsabilité si vous finissez suspendu par les pieds au fond d'une grotte.

LES DVD DU MOIS



Estomacs sensibles s'abstenir

Ne prenez pas le métro ! Tout d'abord parce que vous risqueriez d'être le premier individu contaminé par la grippe A mais, surtout, vous pourriez finir comme les personnages de Midnight Meat Train. Nous ne vous dirons rien de l'intrigue de ce film d'horreur réalisé par Ryuhei Kitamura (Versus) et adapté d'une nouvelle de Clive Barker. Un conseil néanmoins : évitez de regarder ce film juste après avoir dîné ou alors en présence de votre belle-mère qui à coup sûr ne remettra jamais plus les pieds chez vous.

MIDNIGHT MEAT TRAIN
(Ed. METROPOLITAN VIDÉO*)*



Un trip sous acide

Comme l'a dit une personne de ma connaissance dont je tairai le nom : « Ils sont fous ces Japonais ». Et c'est vrai qu'il est difficile d'affirmer le contraire après le visionnage de Mind Game, un film d'animation complètement halluciné, qui ferait passer David Lynch pour un réalisateur de sitcom. Un film radical à ne réserver qu'à un public adulte et mature. L'avantage c'est que, pour quelques dizaines d'euros, vous aurez l'impression d'être à Woodstock dans les années soixante-dix.

MIND GAME *(Ed.* POTEMKINE*)*

Insolite ■ L'armée américaine toujours à la pointe

La guerre, c'est parfois un jeu

Vous pensiez que l'armée américaine était une institution conservatrice ? Eh bien, détrompez-vous ! Après avoir recruté de nouveaux soldats grâce au jeu American Army, l'état-major américain vient de trouver un moyen infaillible pour venir à bout des insurgés irakiens. Du moins virtuellement. En effet, afin de se préparer à affronter la vindicte de la population irakienne, les recrues américaines peuvent s'entraîner sur SimCity Bagdad. Ce jeu, conçu exclusivement pour l'occasion et dont nous ne vous montrerons aucune image par peur de représailles, entend familiariser les soldats avec la gestion d'une ville. Que faut-il pour redonner le moral, comment donner envie aux gens d'aller travailler, comment réduire l'insécurité… Autant de problématiques qu'il faudra résoudre afin d'obtenir le moins de mécontents possible. Pour la petite histoire, le plus mauvais score était de 70 % d'insatisfaits. Autant dire que la fin du conflit est encore loin…

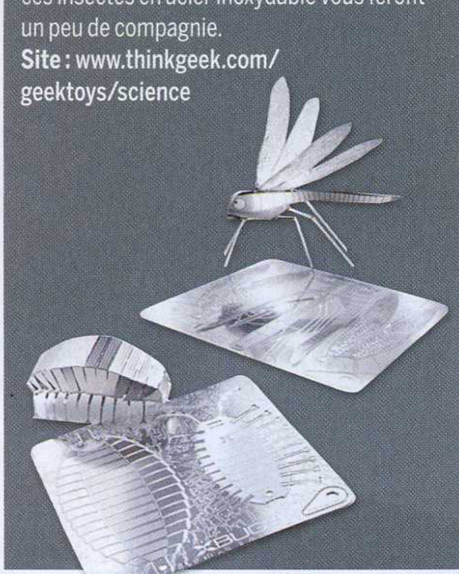


Bagdad ou comment faire pour gérer une ville occupée.

MARCHANDISAGE

Des nuées de cafards !

Si comme nous, vous passez vos soirées enfermé dans une pièce sombre et moite, ne vous étonnez pas que votre entourage vous prenne pour un insecte. Mais comme la vie est toujours plus agréable à plusieurs, ces insectes en acier inoxydable vous feront un peu de compagnie.
Site : www.thinkgeek.com/geektoys/science



Electronic Arts ■ Dans la tourmente

Gang de requins



John Riccitiello rêvait-il, étant enfant, de devenir pilote de chasse ? Si oui, il en connaîtra peut-être bientôt un des aspects tant de nombreux analystes s'accordent à dire que le président d'Electronic Arts a désormais les fesses posées sur un authentique siège éjectable. En cause, la mauvaise santé financière de l'éditeur. Une situation délicate que Mike Hickey (Janco Partners) résume en affirmant que « chaque fois que votre niveau de performances baisse, vous devriez être inquiet pour votre emploi ». Et Michael Pachter (Wedbush Morgan) de surenchérir par un lapidaire « Le management actuel d'Electronic Arts n'a plus aucune crédibilité ». Voilà donc deux parfaites illustrations de l'expression « tirer sur l'ambulance ». Avec un lance-roquettes.

UP & DOWN

Quand la pression baisse, pour éviter la douche froide : le baromètre de Joystick fait monter votre température à des niveaux jamais atteints.

Hellgate Resurrection

L'enfer est pavé de bonnes intentions, et HanbitSoft compte bien nous y envoyer. L'éditeur coréen vient de confirmer qu'il allait (re)déchaîner les légions de l'enfer sur l'Europe. Une nouvelle qui mérite d'aller allumer un cierge.



E3 2010

98 exposants ont déjà confirmé leur présence lors de l'E3 2010, la grand-messe du jeu vidéo. Bien évidemment, tous les gros éditeurs / constructeurs sont de la partie et devraient nous submerger d'annonces.

Battlefield : Bad Company 2



C'est officiel, Bad Company 2 ne proposera pas (lui non plus) de serveurs dédiés. La raison en est simple : mieux contrôler les versions pirates et assurer à ses développeurs de rentrer dans leur frais. On vous le disait, cette tendance va se généraliser.


BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
GreasyQuill
FACTION: RU
KIT: MEDIC
RANK: 2ND LIEUTENANT III
WEAPON: PKM
DES MILLIONS DE FRAGS. TOUS DIFFERENTS.
Battez-vous seul ou en formation de 4 soldats et affrontez jusqu'à 32 joueurs dans des modes de jeu incroyables. Devenez un expert du combat terrestre, naval et aérien sur des champs de bataille gigantesques conçus pour des affrontements intenses et des manœuvres tactiques d'envergure.
snokennoken
BennyTheBuff
EpicBubble
Muttleyp
Puretonic
4 MARS 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM
16
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
PlayStation Network
PS3
PlayStation 3
DICE
EA
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

SBK X ■ Même joueur, joue encore

Une licence qui roule

De passage dans notre belle capitale, les Italiens de Milestone nous ont présenté la nouvelle mouture de leur jeu de moto SBK qui sera cette année distribuée chez nous par Tradewest Games. X, comme le nom du moteur graphique, le « X Engine », qui de leur avis déchire-tout-et-c'est-génial. Ne charrions pas trop quand même, le rendu impressionnait déjà sur cette version preview. Comme sur SBK 09 (8/10, numéro 19), les Transalpins ont beaucoup travaillé sur les environnements, de façon à les rendre un peu plus vivants. Je ne vais pas vous dire que c'est la folie et que des ravissantes jeunes femmes dansent

« Le rendu impressionnait déjà sur cette version preview. **»**

nues à côté de la piste, mais ça n'a plus rien à voir avec l'austérité de SBK 08 par exemple. Outre les améliorations graphiques, notons quelques nouveautés au niveau du gameplay, à commencer par le « circuit évolutif », une excellente idée sans doute empruntée à Sega Rally (Sega, 2007). En gros, la qualité de la piste va évoluer selon les conditions météorologiques mais aussi en fonction des passages des coureurs. Enfin, j'ai pu tester le tout nouveau mode Arcade « pour les noobs », qui est vraiment très bien « pour les noobs ». Pas de révolutions en vue donc, mais un opus sérieux comme on les aime. Sortie prévue en avril prochain.



16 joueurs pourront maintenant participer à une course, contre 8 auparavant.





Tetris ■ Tournez décor

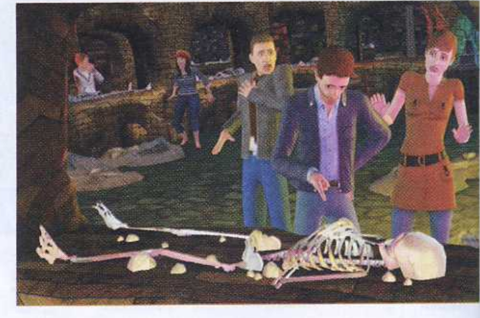
LE NOUVEAU JEU À LA CON

Burp… je ne me sens pas très bien. Quand il s'agissait de se vider les tripes, la rédaction avait jusqu'ici une méthode infaillible : le bar chilien. Une ambiance décontractée, des mojitos qui tapent… Résultats garantis après deux ou trois heures de pratiques intensives. Seul problème : la note… Parfois à trois chiffres (quand Sundin se barre sans payer), ça fait chère la remontée acide. Heureusement, voilà que nous arrive le FPT, pour First Person Tetris **www.firstpersontetris.com**. Un concept révolutionnaire qui reprend le fameux jeu russe, en changeant le point de vue du joueur. Ainsi, au lieu de faire tourner un bloc pour l'insérer au mieux en bas de l'écran, vous ferez pivoter tout le décor autour, le bloc restant quant à lui immobile… Si vous êtes normalement constitué, vous devriez vomir vos trois derniers repas après quelques secondes de jeu seulement. Testé et approuvé par au moins deux membres de la rédaction, dont je tairai les noms. M'est avis que la chose devrait également faire fureur dans les agences de modèles anorexiques de la capitale.

Les Sims 3 ■

Les Sims au top !

C'est officiel ! Le jeu PC qui s'est le plus vendu en 2009 n'est ni Modern Warfare 2, ni Left 4 Dead 2 mais (roulements de tambour) Les Sims 3. Avec un peu plus de 3,7 millions d'exemplaires écoulés à travers le monde, c'est la sixième fois en dix ans que la licence prend la première place des meilleures ventes de jeux PC. Comme quoi, on peut avoir du mal à aller aux toilettes tout seul et quand même réussir dans la vie.



Assemblez, construisez et démontez votre vaisseau pour passer les obstacles !



Une bataille, pas la guerre

Le doute n'est plus permis, l'invasion est totale : les jeux indépendants sont partout. Nés sur PC, on en trouve maintenant sur pratiquement toutes les consoles du marché (Wiiware, Xbox Live Indie Games, PlayStation Network) jusqu'aux terminaux les plus mobiles comme l'iPhone et l'iPod Touch, sans oublier les récents appareils fonctionnant sous le système Android de Google. Du côté de nos machines, la distribution s'est aussi grandement améliorée, de nombreux titres peuvent maintenant être acquis via Steam ou d'autres plateformes de téléchargement (Impulse, Direct 2 Drive...) qui inspirent plus confiance au grand public que les sites parfois austères des développeurs. Cependant, rien n'est gagné et certaines mentalités doivent encore changer. De nombreux acteurs de la scène indé se plaignent du piratage massif de leurs logiciels. Certains jeux, pourtant excellents et très appréciés, peinent à s'écouler à plus de quelques dizaines d'unités (rémunérées) par mois. Alors même si c'est un peu bateau et moralisateur, ne l'oublions pas : tout travail mérite salaire !

PAR YAVIN



Qui a dit qu'être petit empêchait de faire bouger les choses ?

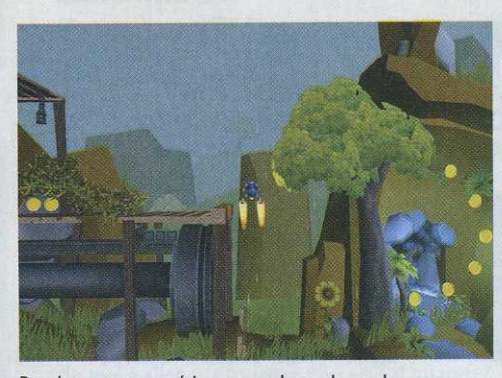
Bob Came in Pieces

Percuté par une météorite alors qu'il se rendait au travail dans sa petite fusée, Bob – le malchanceux du mois – se retrouve naufragé malheureux sur une planète inconnue. Son vaisseau à moitié détruit et les pièces éparpillées, l'infortuné personnage n'a plus d'autre choix que de se lancer à leur recherche. Tout cela n'étant qu'un gros prétexte destiné à nous embarquer dans un dédale d'énigmes tellement bien foutues qu'il vous est interdit de passer à côté. Vous dirigerez le petit vaisseau de l'ami Bob à la surface de la planète ou dans ses nombreuses grottes, tout en vous débarrassant des divers obstacles qui se présenteront à vous. Pour cela, il faudra passer par des modifications du vaisseau, véritable Lego Technics auquel on peut ajouter ou enlever des pièces, des réacteurs et autres rayons tracteurs. Une plateforme montée sur vérin résiste à la poussée de votre fusée ? Ajoutez-y deux réacteurs supplémentaires ! Chaque énigme requiert pas mal de réflexion et aussi de nouvelles pièces

> « Un gros prétexte destiné à nous embarquer dans un dédale d'énigmes »

(disséminées dans les niveaux) à ajouter au vaisseau. Plaisant, intelligent et assez difficile pour vous tenir en haleine un bout de temps, Bob Came in Pieces n'est rien de moins qu'un titre majeur et donc... incontournable.

Site : http://ludosity.com/games/bob/



Pour bouger ce gros vérin, poussez-le vers la gauche.



Très variés, les niveaux regorgent de petits détails sympathiques.



Des (grands) airs de parodie débile pour un titre de haut vol.

Merry Gear Solid 2

Pour d'évidentes raisons légales, la parodie est loin d'être un genre très courant dans le monde du jeu vidéo. Sauf chez les indés, toujours prêts à se moquer (gentiment) de leurs pairs. Comme avec cette réinterprétation du cultissime Metal Gear Solid. Figurez-vous que l'esprit de Noël pourrait bien disparaître, menacé par un groupuscule d'intégristes armés jusqu'aux dents. Un homme, un seul, peut les arrêter : un vieillard qui vous rappellera sans doute quelque chose. Vu le soin apporté au titre, les fans seront aux anges vu que… tout y est. L'infiltration, les sons ainsi que les dialogues interminables avec ce gros relou d'Otacon. Seul défaut, tout est en anglais.
Site : www.superfundungeonrun.com/?page_id=663



Hydorah

Mourir, ça a l'air un peu pénible, comme expérience. Du coup, pourquoi ne pas s'entraîner ? Grâce à ce manic shooter pour fous furieux, par exemple. La réalisation rappelle beaucoup les géniaux Thunderforce (sur Megadrive) que ce soit au niveau du look général ou d'une difficulté à en pleurer. Pour vous donner une idée, on a parfois la même impression de sécurité que le pauvre type caché derrière un rideau alors qu'un psychopathe en Hummer lui fonce dessus à 200 à l'heure. Passé l'effet de surprise, on se met à mémoriser les séquences, à voltiger entre les boulettes et on avance, lentement mais sûrement, en repoussant à chaque fois un peu plus l'heure de la défaite. **Site :** www.locomalito.com/juegos_hydorah.php



Genetos

Véritable hommage aux shoot-em-up d'antan, Genetos propose une géniale mise en abyme en alignant des niveaux inspirés de vieilles gloires du genre. On commence par un simili Galaga et on termine par des tableaux dignes de Radiant Silvergun. Un titre pour fanatiques, que les autres essayeront pour le devenir à leur tour.
Site : www.tatsuya-koyama.com/software/wg002_genetos_eng.html



We Want You

Citoyen ! L'armée t'appelle, te veut, te désire. La Grande Muette réclame ton corps. Elle te veut rien que pour elle. Pourquoi ? Pour t'envoyer te faire trouer la caboche, pardi ! Allez, tu prends ton barda et tu vas me nettoyer tous ces niveaux générés aléatoirement jusqu'à te faire exploser à ton tour. Et que ça saute !
Site : http://wewantyou.quicksandgames.com/index2.php



The Black Heart

Un môme complètement barré, un gros ver gluant ou encore le fantôme d'une petite fille au visage torturé, voilà un léger aperçu des divers combattants de ce jeu de baston classique. La prise en main est immédiate, les coups nombreux et les animations de haute volée. Du tout bon dans un genre qui, quoi qu'on en dise, a bel et bien sa place sur nos PC.
Site : www.theblackheart.com.ar/

Projet fatal



Après avoir fanfaronné jusqu'à plus soif autour de son mystérieux Project « You are the controller » Natal, Microsoft travaillerait, en parallèle, sur une technologie de contrôle par les… muscles. Une vidéo de démonstration nous montre même un type aux biceps connectés en train de jouer à Guitar Hero en faisant semblant de gratter des cordes. Les temps de latence de Natal affectent-ils tellement son fonctionnement qu'il faut déjà préparer la débâcle du système ? Mystère… Ce qui est sûr, c'est que la multinationale américaine donne l'impression de se tirer une balle dans le pied. Et avec un vrai fusil dans les mains.

Authentique

Le scénario (?) du magnifique Avatar de James Cameron peut être récupéré sur le site de la Fox. Croyez-le ou non, il est composé de 152 pages. Bien sûr, les caractères sont aussi gros que ceux des bouquins de la Bibliothèque Rose. **Site :** www.foxscreenings.com

Petit pas pour l'homme

Et si la programmation ne servait plus à rien, et si créer des jeux devenait un… jeu ? Cela fait bien 20 ou 30 ans que d'audacieux développeurs tentent de parvenir à ce résultat, sans trop de réussite, il faut bien l'avouer.
Ce qui n'empêche pas les équipes de Microsoft de tenter à nouveau le coup avec Kodu, une interface de création en « click & play » destinée aux plus jeunes ainsi qu'à tous ceux qui, comme moi, s'étouffent de rire dès qu'on leur parle d'input. L'idée est bonne, gratuite et dispo pour PC alors qu'attendez-vous ? **Site :** http://fuse.microsoft.com/kodu/

Try again

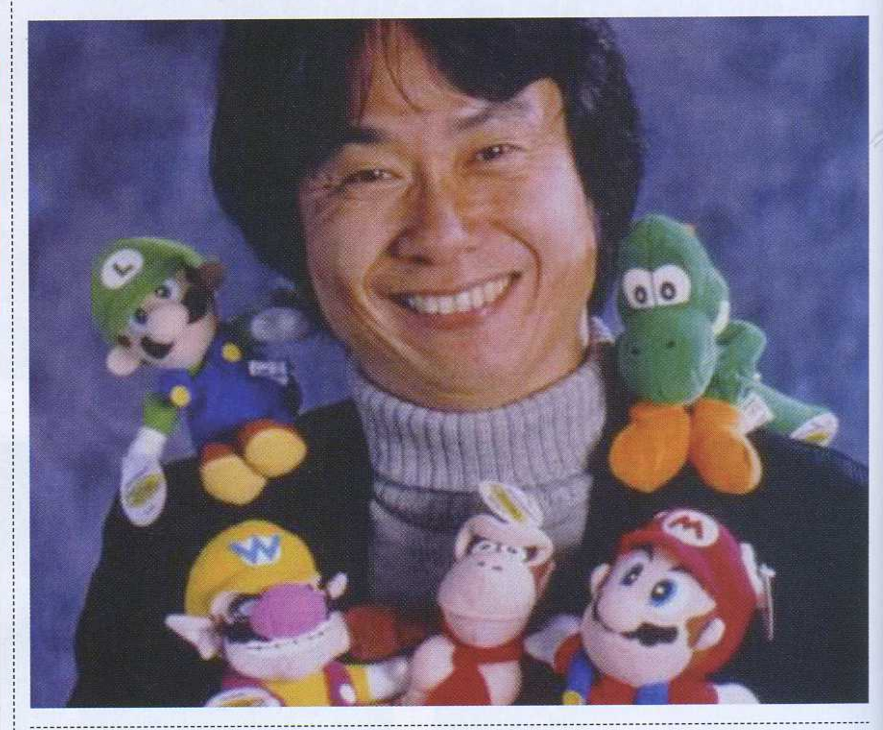
Nous autres, testeurs de jeux vidéo, passons de temps à autre par des phases un peu bêtes où, disons-le clairement, on se la raconte pas mal. Tous ces jeux finis, sans vraiment faire d'efforts et en des temps records, ça a quelque chose de grisant. Dans ces cas-là, un seul remède : on va faire un tour sur http://speeddemosachive.com/gamelist, et on pleure devant ce gars qui a fini Morrowind en quinze minutes, ou cet autre qui en a mis moins de dix pour terminer Eye of the Beholder. Je ne sais pas pour vous, mais moi, je me sens d'un coup beaucoup plus humain.

Complot international

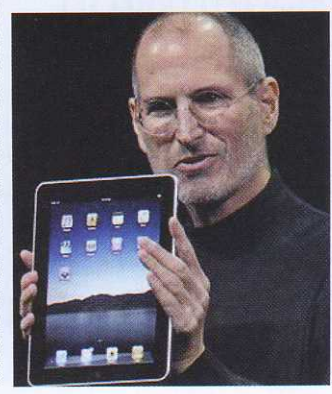
C'est un fait établi : le net regorge de groupuscules extrémistes dont le seul but est de cramer notre productivité pour empêcher la sortie du prochain numéro. Leur dernière trouvaille se nomme Bubble Tank Defense Tower, et s'est révélée d'une redoutable efficacité. Son principe est simplissime : des bandes de virus tentent de traverser l'écran de gauche à droite, il faut les en empêcher en disposant des tourelles de défense sur leur parcours. Cela sent bon le bouclage tendu, tout ça…
Site : http://armorgames.com/play/4962/bubble-tanks-tower-defense

La planète ne lui dit pas merkiiii

À qui ? À Monsieur Nintendo, bien sûr, qui vient de ramasser un joli et peu glorieux 1,4 /10 de la part de Greenpeace pour sa politique quasi inexistante en matière de retraitement des déchets, d'économie de l'énergie, et j'en passe. Pour ceux à qui ça ne parle pas, c'est la note qu'on avait mise à Painkiller Resurrection… « Un foutage de gueule pur et simple », si j'en crois l'échelle joystickienne



Iwin… no they win !



À une époque où la société manque cruellement de valeurs, où l'individualisme et les extrémismes de tout bord ont le vent en poupe, il faut des visionnaires. C'est donc logiquement que nous saluons l'arrivée du Ipad, la dernière création d'Apple. Et que tous ceux qui affirment qu'il s'agit d'un Ipod géant se taisent ! C'est une révolution ! Grâce à son architecture fermée, vous n'installerez jamais le moindre contenu « risqué » ou conçu gratuitement par les communautés. Et comme chez Apple on aime ses clients, toutes les applications Ipod / Iphone devraient être compatibles avec l'Ipad. On rêve d'avance de pouvoir utiliser Isnort sur un écran de cette taille.

Et Dieu se leva et dit « Mangez des pâtes ! »

Notre ami et confrère Brunow de **jvn.com** restera, de l'avis de toute la rédaction, un des grands précurseurs de notre siècle… Il fut l'un des premiers à profiter du boom des vidéos sur internet, en proposant quelques productions de son cru sous le pseudo évocateur de Brad Bitt. Et en 2003, il avait réussi à imposer la tong comme nouvel outil de travail. C'est donc avec le plus grand sérieux que nous avons suivi sa conversion au pastafarisme. Ce dogme créé en 2005 vise à balayer toutes les bondieuseries et autres théories de Darwin, pour laisser le crédit de la création du monde au seul Monstre en Spaghettis Volant, un être supérieur capable de transformer l'eau en bière, et vivant dans un paradis en forme d'usine à strip-teaseuses. Pour nous, donc, plus aucun doute : le pastafarisme sera le prochain culte à la mode. Je laisserai d'ailleurs à notre Brunow le mot de la fin : « Vous verrez, les gars, dans cinq ans maximum, on bouffera des tortellinis dans les églises ! ».





7 sur 7

Vraisemblablement développé par Treyarch (CoD : World at War), Call of Duty 7 pourrait – selon l'épicier du coin – se dérouler pendant la guerre du Vietnam. La sortie serait prévue pour novembre, ça nous laisse donc quelques mois pour nous préparer psychologiquement à une intro buzz marketing de malade dans laquelle on mettra le feu à d'innocents petits enfants en leur déversant des tonnes de napalm sur la tête.

Bien essayé

Parmi les nombreux avantages du PC sur ses concurrent(e)s, on trouve l'intimité géographique. Bien calé face à notre écran, on ne dérange personne et on peut facilement plonger dans notre petite bulle bien à nous. En apprenant cela, le PDG de la société Igugu aurait alors explosé et affirmé qu'il fallait que cela cesse. Quelques mois plus tard, ses ingénieurs ont ainsi sorti le Gamecore, un système permettant de connecter le PC à la télé, en plus d'un pad doté d'un petit clavier. Soit, en gros, la combinaison parfaite pour générer un flop monumental en quelques jours à peine.



Bienvenue chez vous



Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'avec Les Sims 3, Electronic Arts tente des trucs. La récente extension (Destination Aventure) sortait déjà des sentiers battus en créant de véritables petites histoires intégrées à l'univers et voilà que déboule ce « Créez votre monde » tout aussi surprenant. L'idée est tout simplement de proposer au joueur de façonner son propre univers en partant de rien grâce à un éditeur de terrain et de structures. Comme dans un vieux Sim City, on trace des routes, les bâtiments, la végétation… Il est même possible de modifier directement le jeu existant et de métamorphoser Sunset Valley pour qu'elle ressemble encore plus à la Hill Valley des films Retour vers le Futur. Un outil formidable, encore au stade bêta. Alors, si votre PC prend feu pendant l'installation, c'est sans doute normal. **Site :** http://fr.thesims3.com/game/tools/world

Direct pas live

Cette fois, c'est sûr, I am alive d'Ubisoft ne sortira pas avant 2011. Il semblerait que ce soit pour changer de moteur 3D, en passant de l'Unreal Engine au moteur maison utilisé dans Splinter Cell : Conviction (lui aussi retardé). Encore un report du genre et on n'en entendra plus parler vu qu'on sera tous morts suite à la fin des temps.

AU JOUR LE JOUR

Quelle période, mes lecteurs ! Sur notre blog et partout ailleurs dans le monde, ça chauffe, ça pique, ça taille ! **Le jeu vidéo n'échappe pas non plus à cette effervescence,** et tant mieux. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce mois-ci, on ne s'est pas ennuyé une seule seconde.



Vendredi 1er janvier

« Une bonne année avec un peu d'avance, car au fin fond de la campagne, la technologie n'a pas sa place ! Le meilleur pour 2010 ! » Si celui qui m'a envoyé ce SMS se reconnaît (pas sûr qu'il trouve Joystick dans sa brousse natale), qu'il se manifeste car je n'ai pas son numéro dans mon répertoire. Autrement, bonne année, bonne santé, meilleurs vœux de prospérité, de richesse, de joie et de [mettez la connerie que vous voulez]… 2010, bien ou bien ? Ben, on verra. On verra les StarCraft II, les Projet Natal et les Modern Warfare 15 ! Lecture du blog. Aïe. Lucky, je cite : « Je vais me transformer en muffin ». Chez **Bluesnews.com**, on annonce une nouvelle classe pour Star Wars : The Old Republic, l'Agent Impérial. Ces gens-là n'ont pas autre chose à faire un premier de l'an ?

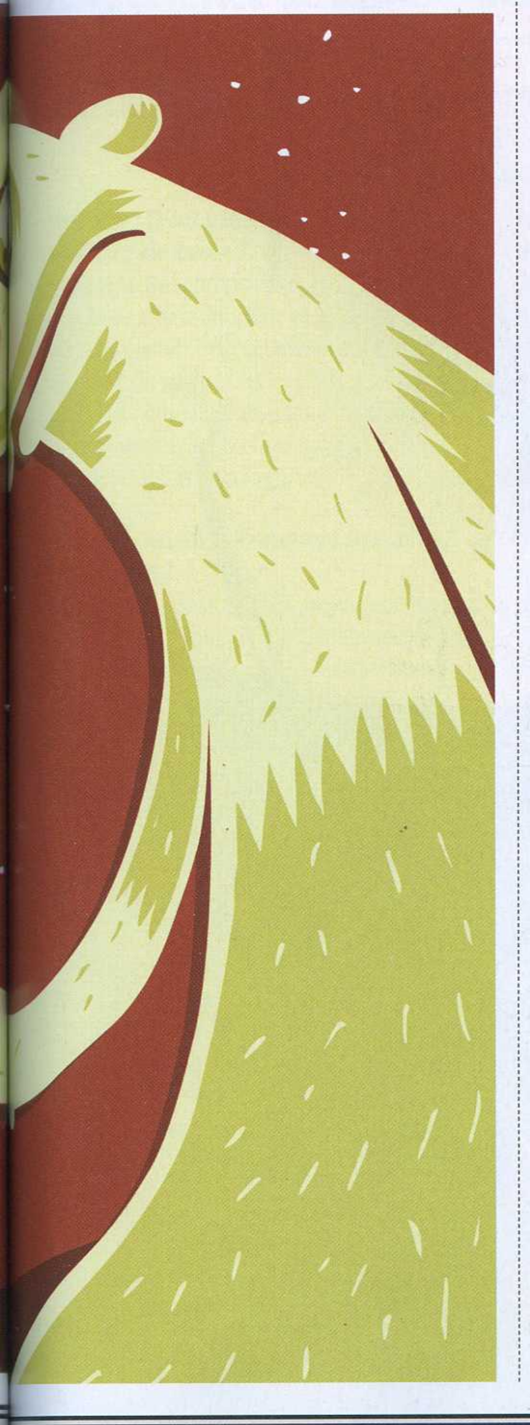
Jeudi 7 janvier

Philippe Séguin, premier président de la Cour des comptes, est décédé dans la nuit à l'âge de 66 ans d'une crise cardiaque. Pour ménager son cœur, Savonfou lui, s'entraîne pour le Marathon de Paris. Ce matin, il a fait douze bornes avec un gratin de pâtes aux cèpes, à la crème fraîche et au Beaufort dans le ventre. Kracoukas y participe aussi, mais il se contente pour le moment d'un énorme plat de pâtes au beurre (quand il lui en reste). Les Parisiens de chez Cyanide et leur éditeur Focus annoncent le nouveau Pro Cycling Manager. Joie ! Quelques informations non vérifiées : Modern Warfare 3 développé par les créateurs de Dead Space, Duke Nukem n'est pas mort, Deez collectionne les sachets de thé…

Lundi 11 janvier

Vu chez notre confrère **www.gamasutra.com**, les femmes des employés de Rockstar San Diego

(eh oui, même eux ont droit à des femmes) se sont réunies dans un collectif pour dénoncer les pratiques de management du studio et la pression exercée sur leur mari. Message à ma copine : tu vois ce qu'il te reste à faire ? À plusieurs milliers de kilomètres de là, les Éperviers du Togo ne participeront pas à la CAN. L'équipe fusillée par des rebelles entre le Congo et l'Angola est officiellement disqualifiée de l'épreuve par la Confédération Africaine de Football. Selon un confrère que nous ne citerons pas – parce que lui ne nous cite jamais –, Blizzard plancherait sur un MMOFPS. Jens Uwe, président d'Electronic Arts Europe annonce que FIFA 10 s'est écoulé à 7,2 millions d'exemplaires. Au passage, le monsieur en profite pour casser du sucre sur Pro Evolution Soccer, qui se serait vendu à 4 millions d'exemplaires environ. Lucky : « J'ai envie de me transformer en marmotte parfum lavande ».



Jeudi 14 janvier

On parle de 100 000 morts pour le tremblement de terre de mardi à Haïti. Selon mon cousin qui l'aurait lui-même entendu dire de la fille du voisin, I Am Alive serait repoussé à 2011 pour être pensé et travaillé. Oups, pardon, « repensé » et « retravaillé ». Lucky : « Je vais me transformer en chili con carne ». Ah, hier, Rockstar San Diego a répondu aux attaques de ces demoiselles. C'est toujours le site Gamasutra qui en parle. Le studio réfute les allégations qui lui ont été portées, et demande (accrochez-vous) à-ce-que-chacun-des-employés-qui-pense-n'avoir-pas-reçu-les-bonus-qu'il-méritait-prenne-contact-avec-les-ressources-humaines. Drôlissime, cette histoire. Allez, tiens, drôlissime aussi et un petit coup de pub pour le blog de Brunow, un type un peu bizarre qui bosse dans une autre rédaction : **www.jvn.com/blog/Brunow**.
L'OM attend toujours Alessandro Mancini, et Funcom des joueurs actifs sur Age of Conan.

Lundi 18 janvier

Le Nigeria compte ses morts. Au moins 26 pour le pays le plus peuplé d'Afrique au cours d'affrontements inter-religieux. Trois de plus, à Lougansk, en Ukraine, où un hôpital s'effondre ce matin. Si certains disparaissent, d'autres renaissent comme Hellgate London, « le hack & slash qu'on y croyait trop ». Les mauvaises langues parlent d'un nouveau lancement occidental, suite au rachat des droits mondiaux par HanbitSoft, avec un abonnement fixé à 17 euros par mois. Non, je déconne. Mais si c'est gratuit (et vaudrait mieux pour lui), c'est plutôt une bonne nouvelle. Lucky : « Je n'ai pas envie de me transformer aujourd'hui ». On ne peut pas le forcer. Hugo Chavez tance la PlayStation, la Wii et le jeu vidéo en général. Selon ses dires, les jeux vidéo serviraient la violence et aideraient à la vente d'armes. Comme solution, le président vénézuélien a proposé de fabriquer des poupées avec des visages d'Indiens pour remplacer la Barbie. Avec ça, c'est clair qu'on est sauvé. Alessandro Mancini ne signera pas à l'OM. Lucky, il est 18 heures là, t'es sûr que tu ne veux pas te transformer ? Allez, c'est pour le calendrier ! En mojito, ça ne te tente pas ? C'est bien en mojito, non ?

Mercredi 20 janvier

Lucky : « J'aimerai me transformer en bande passante pour accélérer l'internet ». C'est vrai que ça rame sec ce matin ! Acht… Achtt… Rack… Ach… Atchum ? BORDEL ! Achtung Panzer : Kharkov 1943 est annoncé. Crysis 2 prendra place à New York. Cathy Sarraï, alias Super Nanny, est décédée. Que vont devenir mes futurs enfants ? Tant pis, je vais devoir les coller ad vitam aeternam devant Star Trek Online. Pas sûr qu'ils deviennent intelligents avec ça, mais la paix du ménage pour 174 euros et des poussières, je signe. Savonfou : « Je n'ai pas le nom de jardinier célèbre en tête ». Death Pote : « Et Nicolas le jardinier alors ? ». On a mangé des crêpes à midi. Tiens, vous saviez que Kracoukas a été un temps allergique aux crêpes ? Maintenant, ça va mieux. Pour revenir à ce qui nous intéresse, le jeu vidéo, c'est pas la joie aujourd'hui. SpaceForce : Rogue Universe et Dark Void sont patchés, et Section 8 se pare de son premier DLC. Ah, non, ouf, c'est seulement pour la version 360.

Jeudi 21 janvier

Brian Joubert termine à la troisième place du Championnat d'Europe de patinage artistique. BioShock 2 sera sous SecuROM. Pas grave. De toute façon, nous, on jouera à Silent Hunter 5 à la place. On vient de recevoir une version preview. Qui s'y connaît ? Personne ? Tiens, Yavin, tu t'y connais toi, non ? Tu n'as pas le choix, tu le prends, c'est toi qui habites le plus près de l'océan. Les autorités indiennes ont placé en état d'alerte tout le trafic aérien des compagnies Air India et Indian Airlines dans le sud-est asiatique. Un illustre inconnu, se basant sur un calcul mathématico-astrologique, annonce Mass Effect 3 pour 2012. Non, pas Paco Rabanne, un inconnu j'ai dit. Bon, il se fait tard là, 19h1… 14h30 ? C'est quoi cette histoire ? Allez, je laisse quand même la main pour ce mois-ci, j'ai un BioShock 2 (sous SecuROM) à terminer moi. Lucky, tu veux conclure ? « J'ai envie de me transformer en paupiette de veau ». Bien, bien, bien.

SUNDIN

GUILLAUME DESCAMPS a commencé à travailler dans le jeu vidéo en 2002, après avoir eu son bac. Il a participé à de nombreux projets chez Ubisoft, Eidos, Deep Silver, Electronic Arts et Taito. C'est un grand fan de Fumito Ueda, le créateur du jeu ICO sur PlayStation.

« NOTRE ATOUT, C'EST CETTE HOMOGÉNÉITÉ ENTRE SENIORS ET JUNIORS. »

LE NOUVEAU PUNCH FRANÇAIS

Créé l'été dernier, Punchers Impact est un **nouveau studio parisien qui tente l'expérience de la mixité entre vieux briscards et jeunes loups**. Guillaume Descamps nous explique comment rapatrier des émigrés canadiens, et pourquoi son prochain MMO va littéralement roxer les poneys, entre autres choses.

Joystick : D'où vient ce nom ? Tu es amateur de boxe ?

Guillaume Descamps : Non, pas du tout ! Je discutais avec le directeur général de Mindscape et on cherchait un nom pour le lancement du studio. Des investisseurs allaient passer et il nous fallait absolument en trouver un. J'ai proposé ça avant la réunion, ça a fait rire et à force de l'employer, on l'a gardé.

Sur quoi travaille Punchers Impact en ce moment ?

Actuellement, on est sur deux projets purement PC et un beat'em all pour le Xbox Live Arcade, PSN et plus tard sur Steam. Crasher est le projet numéro un PC, qui sortira cette année, puis on a HorseStar, un MMO sur l'équitation.

Quels sont vos effectifs actuels ?

On est une quarantaine, on travaille depuis mai 2009 au recrutement. On a tenu à avoir des personnes qui collent bien aux projets du studio. Sur Crasher, on a pris des gens qui avaient déjà travaillé sur du online ou des jeux de voitures. Pour le beat'em all, on a cherché des bons animateurs et des habitués des consoles next gen. On a des personnes qui viennent d'Electronic Arts, de Darkworks, Free Radicals, A2M, Ubisoft Montréal… On a contacté des Français partis après la crise des années 2000, on avait envie de leur dire que la France, c'était pas mort et qu'ils pouvaient revenir travailler dans de bonnes conditions. Et pour chaque projet, on a essayé de trouver un mix entre des personnes expérimentées et des juniors.

Comment faire pour convaincre des développeurs émigrés de revenir travailler en France, pour un studio inconnu n'ayant aucun jeu publié ?

On a pris le temps de les rencontrer un par un et leur expliquer que le studio avait une nouvelle philosophie. Peu importe si les jeux marchottent ou cartonnent, notre but n'est pas de faire du triple A. On ne fera jamais d'Uncharted ou de Batman. On veut créer des jeux avec des équipes à taille humaine, de 15 -20 personnes, sur des projets qui durent un an à un an et demi. On est sur des produits dématérialisés qui mettent en avant le fun et le multijoueur, pas sur des productions scénarisées avec un gros mode solo. On part sur des concepts basés sur du multijoueur ou sur un univers graphique fort. Pour les seniors, qui ont parfois bossé dans des chaînes de 400 personnes, où l'on se sent comme un numéro, on a expliqué que nous allions avoir une approche plus artisanale du travail.

Ce n'est pas dangereux de partir sur un mode artisanal face à des grosses entreprises ou des équipes de all-stars comme Runic Games, ou au contraire des équipes de jeunes surmotivés ?

Notre atout, c'est cette homogénéité entre seniors et juniors qui, par exemple, nous permettra de mieux gérer la pression en cas de période de crunch (bouclage du jeu, pas le chocolat. NdS). On a des personnes qui ont vu la fabrication du jeu vidéo évoluer, et d'autres qui utilisent de nouvelles méthodes, comme SCRUM ou Extreme Programming, pas nécessairement adaptées au jeu vidéo. On veut prendre le point fort des jeunes et des anciens afin de créer une harmonie de travail, en modifiant les méthodes. Avoir les deux visions et les adapter à nos productions sera un vrai plus.

Comment avez-vous fait pour monter un studio directement lié à un éditeur ?

L'idée est venue l'année dernière après une discussion avec le directeur général de Mindscape. Il voulait créer un studio qui se consacrerait uniquement aux jeux pour gamers, sans utiliser de licence et sur des produits dématérialisés. *(On discute ensuite un bon quart d'heure sur le MMO RPG HorseStar, avec plein de poneys dedans, sur lequel nous reviendrons ultérieurement, à la demande de Yavin.)*

Peux-tu nous parler de Crasher ?

Crasher est un MOBA, un Multiplayer Online Battle Arena. On est dans une grande arène dans laquelle deux équipes s'affrontent avec des véhicules, dans un univers futuriste avec des décors un peu antiques. On essaie d'apporter un rendu graphique de type comics, comme dans Borderlands, avec un rendu Full 3D. Notre objectif est de faire un jeu eSport. On espère créer une ligue professionnelle où l'on puisse regarder les matchs de Crasher en direct.

C'est un jeu pour Coréen ça…

Oui, on sait que l'on n'est pas grand public. On espère que la communauté sera au rendez-vous, ça serait pas terrible qu'il n'y ait que 1 000 joueurs qui se battent pour un iPhone…

PROPOS RECUEILLIS PAR STYX

Pour la petite histoire…

Fondé à l'initiative de Mindscape, le studio regroupe à l'heure actuelle une quarantaine de personnes dans des locaux situés à Sèvres. Côté technologie, Punchers Impact travaille ses jeux sous Unity, un moteur 3D solidement établi sur tous les supports.



À SAVOIR

1 Joystick vous donne sa sélection de softs qui ont marqué ce début de millénaire.

2 Une décade de titres fabuleux, mais aussi d'erreurs de la nature.

3 Dix ans de jeux de plus en plus chers, mais aussi de petites perles indépendantes.

LES LOUTRES D'OR JOYSTICK

À venir sur notre chaîne, la météo de Laurent Romejko, suivie de l'élection des **Loutres d'Or récompensant les jeux vidéo de la décennie.** Comme chaque semaine, vous retrouverez ensuite notre film érotique gay de la semaine. Ce soir : « Quand Harry rencontre Lucky. »

Mesdames et messieurs, bonsoir! Je suis particulièrement fier de vous retrouver ce soir pour l'élection des Loutres d'Or Joystick. Pour vous, je n'ai pas seulement loué un costume en skaï à la friperie de Levallois, j'ai également réuni un aréopage d'experts pour choisir parmi les innombrables titres parus ces dix dernières années les Loutres d'Or dans une quinzaine de catégories. De la Loutre d'Or Désillusion à la Loutre d'Or Originalité, et de la Loutre d'Or Vaporware à Loutre d'Or Cradingue, certaines ont repoussé les limites de notre imagination graphique. D'autres nous avaient promis monts et merveilles avant de s'abîmer dans les ronces d'un développement chaotique, d'autres enfin ont marqué l'Histoire en inventant une catégorie de jeux vidéo. Notre éminent jury se compose de l'ensemble de la rédaction, d'un game designer en cure de désintoxication, de la cousine de Kracoukas, et du beau-père facteur / contrebandier de Sundin de passage à la capitale. En outre, John Romero s'est spontanément proposé pour faire partie de l'aventure. Une offre que nous avons bien évidemment déclinée, au profit de Nono, le sympathique SDF de la station Louise Michel. Mais voici sans plus attendre les premières lauréates qui s'avancent, on les applaudit bien fort.

La Loutre d'Or Cradingue

Lumière tamisée sur fond de bruits organiques plus ou moins identifiables, voici que s'approche Condemned. Sorti fin 2005, il fut une sorte d'autodafé de la part de Monolith qui voulait sans doute prouver qu'il pouvait aller encore plus loin dans la sordidité que son F.E.A.R., sorti moins de deux mois auparavant. Condemned a avant tout choqué à cause de ses décors lépreux au dernier degré et de sa faune démente que l'on dessoude la plupart du temps à l'arme blanche dans la plus grande sauvagerie.
Derrière elle, marche Prey, un FPS qui a connu un temps de gestation record de près de dix ans au sein de Human Head Software, avant sa sortie en 2006. L'histoire commence dans la crasse sociale (le héros est un mécano indien parqué dans une réserve) avant de monter crescendo dans des sécrétions extraterrestres gravées à jamais dans nos mémoires. Comment oublier en effet le spectacle écœurant des coursives du vaisseau spatial, à mi-chemin entre les entrailles du Nostromo et un intestin grêle géant ? L'ambiance de Prey ainsi que son game design, basé sur des changements incessants de la gravité, ne suffisaient pas toujours à compenser son extrême linéarité, mais a durablement marqué nos esprits de gamers, et cela justifie largement sa place ici.

« Condemned fut une sorte d'autodafé de la part de Monolith. »

La Loutre d'Or Indigne

Il ne suffit souvent pas de rajouter un nombre derrière un nom prestigieux pour se faire accepter dans la bonne société. Le jury a voulu que l'on se souvienne tout particulièrement de Deus Ex: Invisible War, qui sans être véritablement une mauvaise bougresse a, à sa sortie en 2004, déçu tous ceux qui croyaient y retrouver les qualités de son grand frère. Plus facile d'accès, moins définitif dans les conséquences des choix faits par le joueur, au final bien moins ambitieux, le jeu d'Ion Storm avait essuyé l'ire des fans.
La banderole de la Loutre d'Argent de la catégorie est décernée à titre posthume à Asheron's Call 2. À une époque lointaine où les MMORPG ne copiaient pas encore tous World of Warcraft, le premier Asheron's Call (dont les serveurs sont d'ailleurs toujours en service) avait généré son lot d'adeptes, que sa suite sortie à la fin de 2002 n'a pas su ramener vers elle. Gourmand, un peu vide et doté de mécanismes trop simplistes au goût de la communauté, la fermeture de ses serveurs en 2005 a prouvé que les joueurs n'étaient pas encore prêts à casualiser leurs univers persistants.

La Loutre d'Or Injustice

Elles ont connu un vif succès critique mais des ventes pas fameuses. La grande gagnante de la catégorie « la Loutre d'Or Injustice » est bien évidemment Beyond Good and Evil arrivé sur nos machines en 2003. Exploration, infiltration, une noisette de combat, le tout dans un univers onirique servi par une histoire riche et des personnages attachants, BG&E, c'était un peu tout ça, Ubisoft Montpellier nous offrait une petite perle malheureusement boudée par le public. Depuis, >>>

>>> Michel Ancel et Yves Guillemot se consolent dans les bras des Lapins Crétins. Tout fout le camp !
Dans un tout autre genre, je vous demande d'applaudir la Loutre d'Argent, Enemy Territory: Quake Wars. Sublimant le gameplay du mod de Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory: Quake Wars a été lâchement poignardé par Team Fortress II édité moins d'un mois plus tard en cette fin d'année 2007.

La Loutre d'Or Nullasse

C'est le moment de sortir les paniers de gadins qui vous ont été distribués à l'entrée. Quand on voit la prétention de son concept de départ, et ce que ça a donné au final, on comprend pourquoi le jury a ceint le front de Spore de la peu convoitée couronne de la Loutre d'Or Nullasse. Guider une race de la première larve à l'ère spatiale en passant par de fastidieuses phases d'assimilation ultra-répétitives, c'est en soi une performance d'allier ambition vertigineuse et gameplay désespérément creux.

Élire la Loutre d'Argent ne fut pas chose aisée, et c'est finalement Wakfu qui remporte cette deuxième place. Il faut dire que parvenir à sortir tous les produits dérivés d'un jeu que l'on n'arrive pas à finir valait bien à Ankama cette petite distinction.

La Loutre d'Or Cash Machine

En bénéficiant du titre ronflant de « plus gros lancement d'un produit culturel de tous les temps », on aurait pu croire que Call of Cuty: Modern Warfare 2 et son milliard de dollars accumulé en 8 semaines de vente remporterait le titre de la Loutre d'Or Cash Machine. Il devra se contenter de la deuxième place.
C'est World of Warcraft qui remporte l'épreuve d'endurance. Onze millions de comptes actifs au dernier recensement pour des rentrées qui doivent donc avoisiner les 140 millions d'euros par mois. Ajoutez à cela que le jeu bat régulièrement des records de nombre d'abonnés depuis son lancement en 2004, et vous comprendrez que même le FPS d'Infinity Ward ne tient pas la comparaison. Du haut de sa montagne d'or, Activision Blizzard se réjouit d'autant plus que c'est lui qui édite les deux titres.

La Loutre d'Or Grosse Marade

Le palmarès qui suit doit beaucoup à Lucky qui a fait des pieds et des mains (des dents et des genoux aussi) pour que l'intégralité de la production Telltale soit récompensée du prix de la Loutre d'Or Grosse Marade. Fondé en 2004 par des anciens de LucasArts, ce studio indépendant vit dans un premier temps les adaptations des séries Bone et CSI, avant d'exploser littéralement en 2006 avec la sortie de la première saison de Sam & Max, dans laquelle ils ressuscitent une forme d'humour dans le jeu d'aventure que l'on croyait perdu corps et biens. Quatre ans, deux séries de Sam & Max et surtout un prodigieux Tales of Monkey Island plus tard, le catalogue Telltale est


Beyond Good & Evil : un scénario à rebondissements, une plastique féerique et un public qui ne suit pas.


Condemned, avec ses gueules de cauchemar, transpirait l'insanité mentale.


Rien que la première semaine de commercialisation, Modern Warfare 2 s'est vendu à 376 000 exemplaires en France, de quoi se payer de belles vacances à Gstaad.

devenu le plus gros condensé d'humour absurde de notre ludothèque.
La Loutre d'Argent est bien plus douteuse, puisqu'il s'agit de l'incompréhensible Stalin vs Martians. Développé par le studio ukrainien Black Wing Foundation et sorti en 2009, Stalin vs Martians ne peut pas être qualifié, même en étant gentil, de bon jeu. En fait, c'était même franchement pas terrible, mais il avait cette faculté rare de vous scotcher des heures durant devant son scénario dont la bêtise de bête à cornes n'avait d'égale que la loufoquerie de son thème et l'aspect hallucinatoire de son design. Bon, évidemment, il fallait avoir l'esprit sacrément large, c'est sans doute ce que le jury a voulu prouvé.

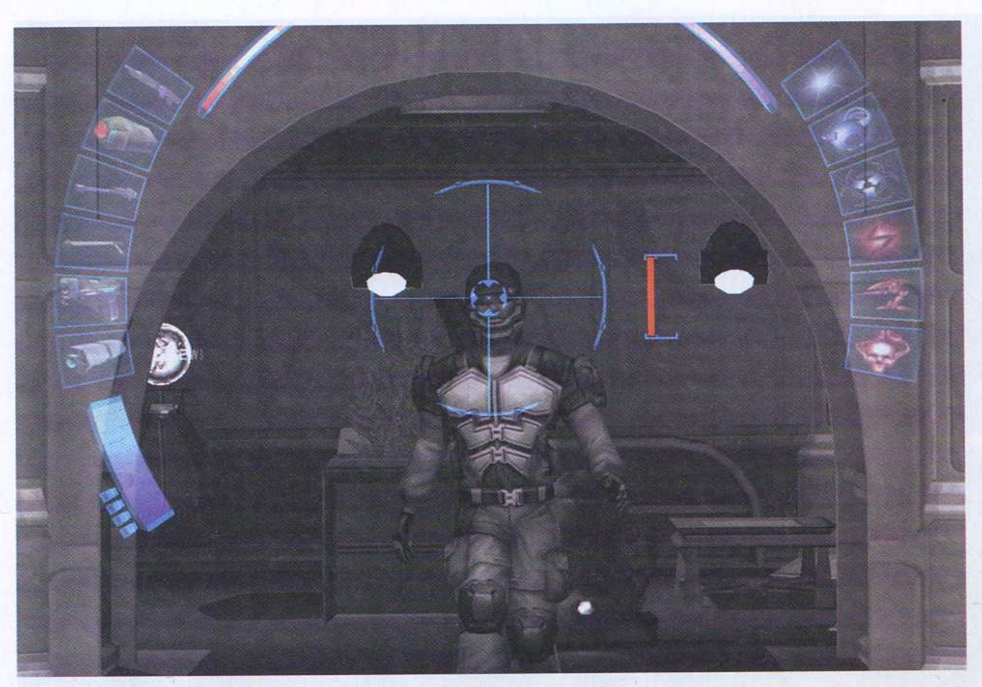
La Loutre d'Or Bonne Surprise

Il est de ses titres qui vous surprennent au saut du lit, c'est le cas des deux loutres qui vont s'avancer sur le podium. À commencer par Team Fortress 2 qui a connu tellement de retards, reports, changements de moteur et de patte graphique qu'on avait fini par en attendre moins que rien. Quel ne fut pas notre étonnement quand, en octobre 2003, débarque ce cartoon multijoueur et rafraîchissant qui, à force de mises à jour gratuites, rassemble encore des milliers de joueurs tous les soirs.
La Loutre d'Argent, elle, nous vient du pays des papes autotractés et de l'alcool de patates. Sorti en 2007, The Witcher évoque pour moi les longues discussions avec Tuttle dans le coin d'un bar sur nos expériences respectives de ce RPG adulte et captivant dans l'univers de l'auteur polonais Andrzej Sapkowski. Atari a eu clairement le nez creux cette année-là en se mettant derrière CD Projekt, un éditeur polonais (lui aussi) dont c'était le premier titre réalisé en interne.

> **« Duke Nukem Forever est l'histoire d'une grande incompréhension : qu'a-t-il bien pu se passer entre les murs de 3D Realms pendant tout ce temps ? »**

La Loutre d'Or Vaporware

C'est un froid glacial qui m'envahit au moment de désigner « celle-dont-on-ne-peut-dire-le-nom-sans-rire ». La grande gagnante de la catégorie Vaporware ne surprendra personne : Duke Nukem Forever a été annoncé pour la première fois il y a 13 ans, lors du début de son développement en janvier 1997. Les fans du Duke ont alors crié hourra, sans se douter qu'il allait s'agir du plus beau vaporware de l'histoire du jeu vidéo. Un véritable fantôme qui ne se rappelait au bon souvenir des joueurs que pour annoncer une remise à plat du jeu pour cause de changement de technologie. L'équipe de développement aurait eu successivement entre les mains une version améliorée de l'id Tech 2, puis l'Unreal Engine et enfin l'Unreal Engine II. Duke Nukem Forever est l'histoire d'une grande incompréhension : qu'a-t-il bien pu se passer entre les murs de 3D Realms pendant tout ce temps ? Interrogation entretenue par le fait qu'en dehors d'une poignée de captures d'écran peu convaincantes et d'un court trailer à Noël 2007, rien n'est sorti du studio. La mascarade s'arrête en 2009 avec le licenciement de toute l'équipe de développement et la quasi-disparition de 3D Realms.
À côté d'une telle performance, Half-Life 2 Episode 3 ferait presque pâle figure, mais cela fait tout de même trois fois que l'on nous annonce cette suite de la quadrilogie d'add-on du jeu de Valve. Le silence radio est pour le moment assourdissant, tant et si bien que l'on en devient impatient malgré les qualités parfois discutables des deux premiers épisodes. Si c'est une stratégie marketing, c'est brillant (ou complètement crétin, faut voir).

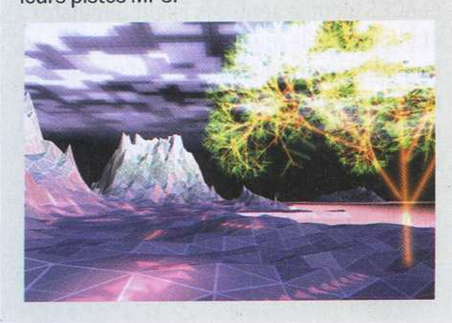

Pauvre Deus Ex 2, snipé par les attentes suscitées par un héritage démesuré.

La Loutre d'Or Originalité

Vous avez trouvé la production 2000-2009 trop uniforme ? Sans grande originalité ? Les candidates suivantes sont là pour vous détromper. Le titre de la Loutre d'Or Originalité revient à l'étrange expérience menée en 2006 par Monsieur Éric Viennot et son studio Lexis Numérique, j'ai nommé In Memoriam : Le Dernier Rituel. Pour plus d'immersion, il était possible au joueur de progresser dans son enquête en recevant des e-mails, des sms, ou encore en fouillant les archives en ligne du journal Libération à la recherche d'articles. Toute une équipe d'animateurs était ainsi mobilisée pour que l'enquête sur les traces du « Phœnix » soit >>>

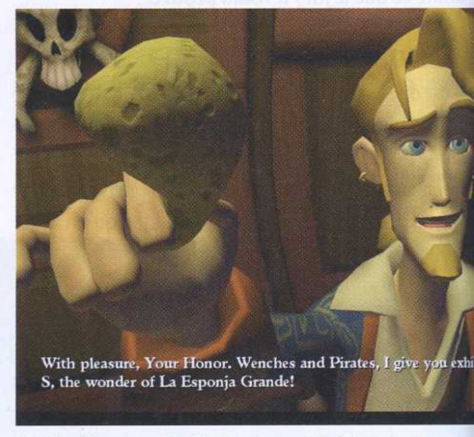
NO LOGO

La décade qui vient de s'achever a été marquée par un phénomène important : l'explosion du jeu indépendant.
On pourrait disserter des heures sur les raisons qui ont poussé le phénomène en avant (développement des plates-formes de téléchargement, multiplication des moteurs de jeu accessibles aux petites structures tel le Source), mais nous sommes avant tout là pour décerner des trophées. La Loutre d'Or « Jeu Indé » est donc le duo Darwinia / Multiwinia. Lorsqu'il sort Darwinia en 2005, Introversion Software (à qui l'on devait déjà le fabuleux Defcon) ne se doute sans doute pas qu'il constitue l'avant-garde de la vague indépendante qui allait bientôt déferler de Steam au XBLA et de Impulse à Direct2Drive. Vague sur laquelle a surfé Invisible Handlebar, à qui l'année 2008 doit le fabuleux Audiosurf, notre première dauphine de la catégorie. À mi-chemin entre F-Zero et Tetris, ce puzzle game musical a enchanté bon nombre de gamers qui ont grâce à lui appris à « vivre » autrement leurs pistes MP3.




Geralt de Riv, le plus classe des héros polonais, est issu des romans de Andrzej Sapkowski à découvrir absolument.


En retard et bâclé, Daïkatana est un cancre de légende.



Monkey Island : ceci, votre honneur, est le foie de Lucky.

TOURNE CASAQUE

Difficile de ne pas dresser un bilan de ces dix dernières années sans attribuer un prix spécial du reniement à nos chers amis de Microsoft. Cette période a quand même vu Microsoft évacuer purement et simplement le PC comme plate-forme de développement. Un phénomène qui s'explique par les intérêts financiers colossaux que représente pour la firme de Redmond l'épanouissement de la Xbox 360. C'est ainsi qu'un certain nombre de décisions prises ces dernières années nous a fait mal au cœur, à commencer par les fermetures de studios de légende comme Ensemble Studios (la série Age of Empires, Age of King), FASA (Crimson Skies, Mechwarrior), Access Software (Tex Murphy) et ACES, dont la série des Flight Simulator était plus vieille que Windows lui-même. Pour Microsoft, cela fait partie d'une vaste politique d'abandon des jeux développés en interne au profit de contrats d'exclusivité, puisque du côté du développement console, ils se sont aussi débarrassés de Bungie (Halo). Il n'empêche que dans l'affaire, le PC a perdu une grande partie de son patrimoine historique.

une expérience débordant largement du simple cadre du jeu vidéo.
La Loutre d'Argent de la catégorie faisait partie de l'exceptionnel pack de jeux de l'Orange Box sorti en 2007. Il s'agit de Portal. À partir d'une idée toute simple : s'échapper d'une pièce en générant les entrées et les sorties de tunnels de téléportation, Valve et Microsoft Game Studios ont ouvert une brèche dans l'espace et le temps, ouvrant nos yeux sur le concept des FPS où l'on ne tue personne. Ils ont même profité de l'occasion pour infecter les iPod de milliers de geeks avec l'entêtante chanson du générique de fin : « Still Alive ».

La Loutre d'Or « et la suite, patron ? »

Certains jeux ont marqué nos mémoires de joueurs, tant et si bien que des années plus tard nous réclamons une suite à cor et à cri. À ce titre, Jedi Knight 2 de Raven Software reçoit l'ultime distinction. Souvenons-nous de ce printemps 2002 où nous incarnions ce Kyle Katarn redécouvrant ses pouvoirs de jedi, et abandonnant peu à peu la première personne et ses pistolets laser au profit de la troisième personne et son beau sabre vert. Jedi Knight 2, c'était aussi et surtout des duels multijoueurs enflammés à coups de sabre et de rebonds de mur en mur. Mais elle est où la suite ?
Cette question vaut aussi pour Tribe: Vengeance d'Irrational Game, qui a prouvé en 2004 que la série Tribes pouvait survivre à la mort du studio Dynamix. Nom d'un tir de frisbee énergétique, quand pourra-t-on à nouveau sauter comme des cabris dans des cartes immenses ?

La Loutre d'Or Désillusion

Jusqu'à maintenant, j'ai fait appel à vos meilleurs souvenirs, il est maintenant temps de s'attaquer à la catégorie des plus grosses désillusions de la décade, à commencer par la plus vertigineuse de toutes : Daïkatana. Impossible de parler du destin de ce titre sorti en 2000 sans évoquer le cas John Romero. Game designer adulé à l'époque où il travaillait avec son futur pire ennemi John Carmack sur Doom et Wolfenstein 3D, Romero a fondé Ion Storm en 1997


Jedi Knight 2 : faut pas baver sur les rouleaux de Kyle Katarn.

avec en tête l'idée de produire le jeu ultime. Un FPDS s'inspirant du Japon féodal et qui intégrerait des choix cruciaux ayant un impact sur l'histoire ainsi que des éléments de RPG destinés à améliorer son personnage. Au final, tout ce que John Romero aura réussi à prouver, c'est son incapacité à gérer une équipe et un orgueil démesuré qui le poussera à des séances d'autopromotion d'une rare vulgarité (« John Romero is about to make you his bitch »,

« Lorsque Daïkatana sort après trois ans de retard, il se fait tailler en pièces par les critiques. »

affirmait la publicité). Lorsque le jeu sort enfin après trois ans de retard, de changement de moteur et de désertions massives parmi l'équipe de ses employés (qui aura été totalement remaniée trois fois), il se fait abominablement tailler en pièces par les critiques, surtout que de son côté Warren Spector vient de sortir Deus Ex. Pour Romero, les jeux sont faits, l'Histoire du jeu vidéo se poursuivra, mais sans lui.
Tout aussi spectaculaire fut la dégringolade de la Loutre d'Argent : Warhammer Online: Age of Reckoning, qui après avoir réalisé en 2008 le meilleur lancement jamais accompli par un MMORPG, s'est effondré comme un soufflet lorsque les joueurs ont découvert les carences techniques (problème de lag dans les zones de RvR massif) et surtout un contenu haut niveau pas fini. Quelques correctifs et des décisions mal acceptées plus tard, c'en était fini d'un jeu qui affichait pourtant sur le papier un potentiel assez monstrueux.

La Loutre d'Or Nouvelle Tendance

Nous conclurons cette cérémonie par la remise du titre de la Loutre d'Or Nouvelle Tendance, récompensant ces jeux qui ont généré des centaines de clones, créant une nouvelle catégorie de jeux à eux seuls. La grande gagnante ne pouvait être que Medal of Honor: Débarquement Allié. Avant lui, les gamers américains croyaient qu'Adolf Hitler était un chanteur folklorique bavarois, ils connaissent maintenant l'arsenal de la Wehrmacht sur le bout des doigts.
La Loutre d'Argent, Max Payne, la talonne de peu, il faut dire que depuis que l'on a vécu les aventures de ce héros pathétique digne des meilleurs films noirs de Scorsese, on en a bouffé du shooter à la troisième personne farci au time action bullet.
Il est maintenant temps de clore la cérémonie. Bien d'autres titres auraient sans doute mérité de figurer sur le podium aujourd'hui, mais à l'instar de n'importe quelle autre élection, les Loutres d'Or Joystick ont leur part d'injustice. Il ne me reste plus qu'à conclure de la plus convenue des façons en vous donnant rendez-vous dans dix ans, pour vous parler des meilleurs titres 2010-2020.

JOYSTICK

NOS DIX ANS À NOUS

Nous voulions finir ce dossier sur une note d'une phénoménale subjectivité. J'ai demandé à chaque membre de la rédaction quel était **SON jeu des dix dernières années,** celui qu'il emporterait sur une île déserte dotée d'une connexion fibre optique.



C'est le visage dégoulinant de larmes que je vous présente le sourire éclatant dont j'emporterai l'image jusqu'au tombeau.

Death Pote : « T'as que ça à foutre que de me poser ce genre de question ? En plus la réponse est tout sauf évidente. Personnellement, j'ai bien envie de rendre hommage à Sacrifice qui n'a pas eu le sort qu'il méritait. Mais en fait je vais plutôt retenir Defcon, qui cristallise ce que doit être un jeu vidéo. Rien dans le graphisme tout dans la profondeur du gameplay. Quoi ? Tu voulais qu'un seul titre ? M'en fous, chuis ton chef. »

Sundin : « Sans hésiter je dirai Warcraft III et son mod Dota. Je sais c'est bateau comme réponse, mais il faut savoir qu'aucun autre jeu ne tient la comparaison en termes de nombre d'heures englouties, à part peut-être des clones de Dota (League of Legends). Bref c'est Dota et puis c'est tout. »

Lucky : « J'ai envie de citer Half-Life 2, non pas pour ce qu'il fut ; un FPS somme toute banal, mais parce que son arrivée coïncide avec celle du Source SDK. Si aujourd'hui nous avons autant de mods tous plus fabuleux les uns que les autres, c'est en grande partie grâce à Half-Life 2. »

Yavin : « Mon coup de cœur est un jeu assez récent, puisqu'il s'agit de Mirror's Edge. Son gameplay était hyper original, son univers très rafraîchissant et, contrairement à ce que l'on a pu dire, sa rejouabilité était impressionnante avec les Time Trial. Qui plus est Mirror's Edge est le symbole de cette parenthèse en train de se refermer lorsqu'Electronic Arts misait sur des jeux vraiment différents. »

Kracoukas : « Mon jeu préféré de 2000-2009 est le même que celui de 1990-1999, il y a juste le numéro qui change. Je suis depuis longtemps un fan de la série des Heroes of Might and Magic, c'est donc Heroes of Might and Magic V qui remporte mon suffrage, le dernier et le plus abouti de la série. »

Savonfou : « Nous sommes en 2001, mon baccalauréat aussi frais qu'inutile en poche, je gaspille alors ma jeunesse sur un jeu en réseau. Ce jeu, c'est Giants : Citizen Kabuto. Un gameplay tricéphale complètement loufoque servi par une réalisation somptueuse qui mettait à l'épreuve n'importe quelle carte graphique de l'époque. »

Opinion

PAR SUNDIN

Suite royale ou suite banale ?

Command & Conquer 4, BioShock 2, Supreme Commander 2, Assassin's Creed 2, Bad Company 2… C'est bien simple, ce mois-ci, hormis le médiocre Twin Sector, nous n'avons que des suites ou des extensions ! Doit-on s'en réjouir ? Ou au contraire s'en désoler et pleurer toutes les larmes de nos corps ? Un peu des deux sans doute. Ce qui est sûr, c'est qu'on ne peut pas faire de généralités ; les nouveaux The Settlers et Assassin's Creed sont meilleurs que leurs aînés alors que les Command & Conquer 4 ou Supreme Commander 2 ne le sont (vraiment) pas. Toujours est-il que s'il y a des numéros 2, 3, 4 ou même 7, c'est que les numéros 1 ont marché. Alors pourquoi pas ? Difficile de reprocher à un studio ou à un éditeur de réutiliser un univers qui a fait fureur (le Rapture de BioShock ou la Zone de S.T.A.L.K.E.R.). Maintenant, il n'y aussi rien de plus rageant que d'avoir affaire à une version 1.5. Et il y en a ! Quelle est la meilleure suite de ce numéro 228 ? Quelle est la pire ? Réponses dans les pages qui suivent.



Éditeur THQ - **Développeur** Relic Entertainment - **Prix** 30 euros

WARHAMMER 40.000 : DAWN OF WAR II

Le dernier excellent RTS sorti sur nos machines ? Dawn of War II, assurément. Auréolé d'un 8/10 et d'un Megastar dans le numéro 216, on n'a pas vu mieux depuis février 2009, et de loin ! Avec un univers aussi riche que celui de Warhammer, et des mécaniques éprouvées (importance cruciale des couverts, quelques escouades seulement à gérer, système de points à contrôler pour générer des ressources), les Canadiens, sûrs de leurs forces, ont mis le paquet. Graphiquement au top et furieusement nerveux, Dawn of War II se permet en sus d'offrir à ses hôtes une excellente campagne solo, non linéaire et pourvue d'un petit côté RPG très bienvenu (avec des unités évolutives et du loot). Quant au multi, les nombreux patchs ont prouvé le sérieux de Relic et la présence d'une communauté de fidèles. À 30 petits euros, et à quelques semaines de la sortie de la première extension, ce serait donc une véritable erreur de passer à côté. À bon entendeur !



DEATH POTE

Mon entraînement de champion de l'infiltration continue. En premier lieu parce que Conviction est repoussé et, ensuite, parce que certains lecteurs ont essayé de me sniper après avoir vu la nouvelle formule.

JEU DU MOMENT : Esquiver les lecteurs mécontents
JEU ATTENDU : Subversion



SUNDIN

J'ai perdu une MOX PEARL achetée 230 euros, probablement dans le 18e arrondissement de Paris près du métro Lamarck-Caulaincourt. Si quelqu'un la retrouve, qu'il me fasse signe, je lui payerai une bière chilienne.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Diablo III



LUCKY

Comics Marvel, buste de Jam T. Kirk en bronze… Pour moi, chaque épisode de Big Bang Theory se termine sur eBay à la recherche d'une inutile geekerie. Pour ma san mentale, il est urgent que j'arrête cette drogue.

JEU DU MOMENT : The Legend of Zelda : Spirit Tracks
JEU ATTENDU : The Settlers 7



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 54

Savonfou est parti au pays d'ABBA pour tester Bad Company 2.



SUPREME COMMANDER 2 64

Courez à la pharmacie acheter du paracétamol, voilà un titre qui provoque de méchants maux de tête !



ALIENS VERSUS PREDATOR 76

Qui c'est qui a la plus grosse ? Ben, vous ne le saurez pas en lisant notre test d'AvP ! Na !

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

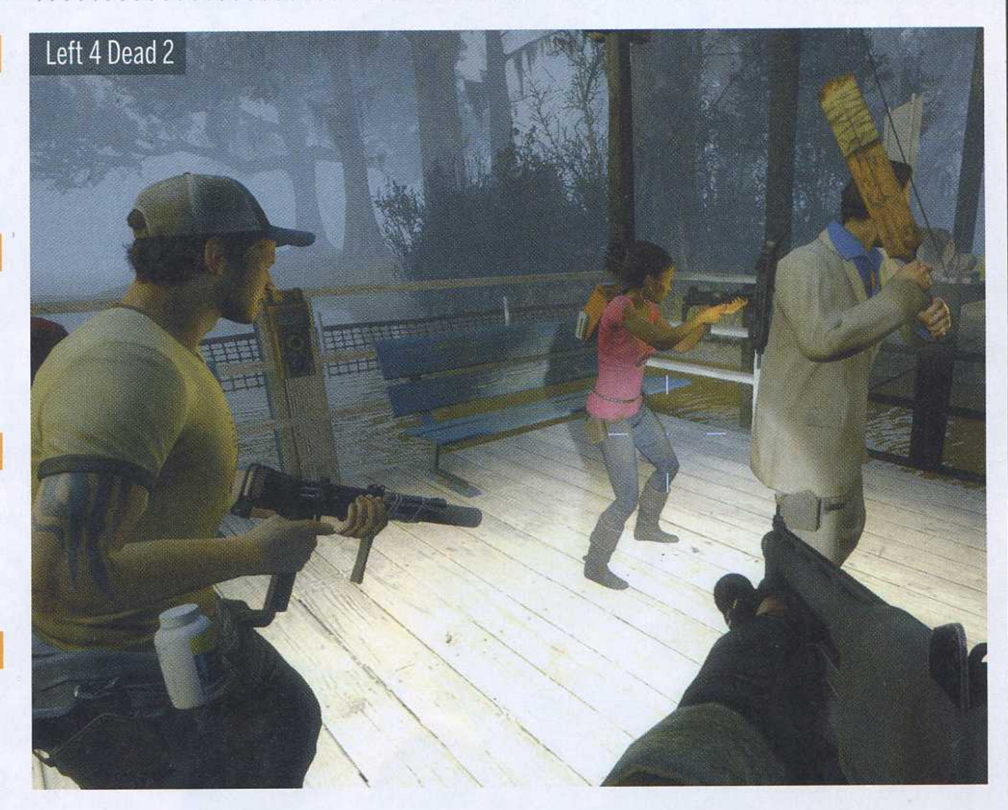
1- League of Legends
2- Warhammer 40.000 : Dawn of War II
3- Empire Total War

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The Dark Eye
3- Risen

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


Left 4 Dead 2


League of Legends


Dragon Age Origins


World of Warcraft



YAVIN

Mon chat adore jouer avec les bouchons de bouteilles de Coca Zero (uniquement ceux-là, les noirs) donc si jamais vous en ssédez quelques dizaines, voire centaines, n'hési- te pas à tout envoyer à la rédac' qui transmettra.

EU DU MOMENT : Mass Effect 1 & 2
EU ATTENDU : Mass Effect 3



SAVONFOU

La différence entre un célibataire et un homme en couple ? Très simple : le célibataire dépense plus d'argent en alcool, en BD et en jeux qu'en sapes et en bouffes au resto. Alors réfléchissez bien avant de vous engager.

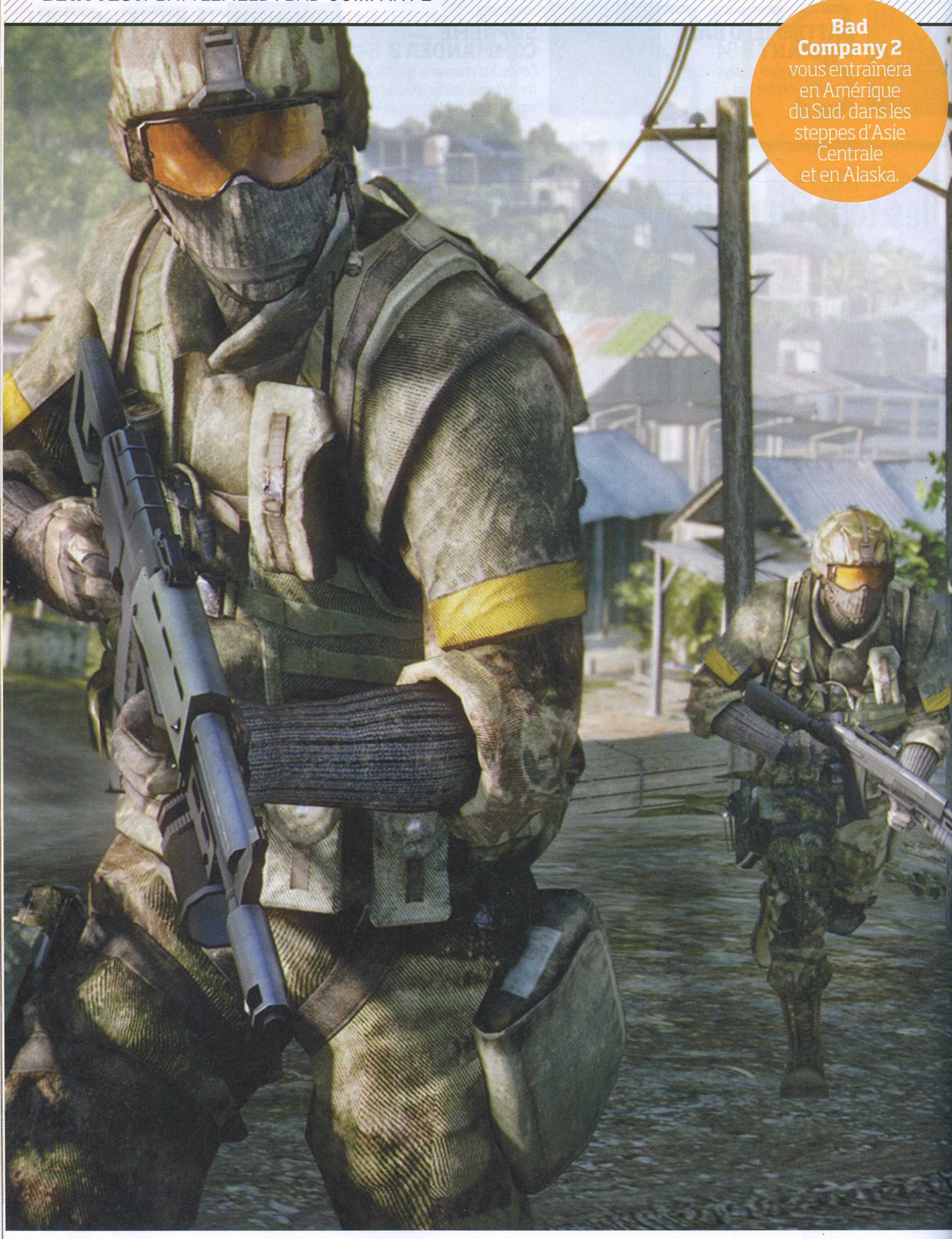
JEU DU MOMENT : Killing Floor
JEU ATTENDU : Bad Company 2



KRACOUKAS

Phase 1 : l'acceptation du problème. J'ai passé mes 15 dernières nuits à leveller un perso sur Allods, sachant qu'il va disparaître à la fin de la bêta fermée. C'est quoi, la phase 2 ? Regarder crever mon perso en pleurant ?

JEU DU MOMENT : Allods Online
JEU ATTENDU : Splinter Cell Conviction



Bad Company 2 vous entraînera en Amérique du Sud, dans les steppes d'Asie Centrale et en Alaska.

Genre FPS / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** DICE / **Site** http://badcompany2.ea.com / **Sortie** 4 mars 2010

BATTLEFIELD : BAD COMPANY 2

LE SYNDROME DE STOCKHOLM

Tiens, tiens, mais qui vois-je revenir en rampant vers le PC après nous avoir snobés ? C'est le petit Bad Company ! Allez, ne pleure pas, bien sûr que je te pardonne, il n'y a que toi qui me fasses aussi bien le multi.

Culturellement, la Suède se résume à ABBA et à DICE (bon, un petit peu de Greta Garbo et d'Anita Ekberg aussi, mais on ne va pas chipoter). Il y a quelques jours, j'écoutais Gimme Gimme Gimme dans l'hôtel tenu par Benny Anderson, juste avant d'aller jouer à Battlefield : Bad Company 2 chez son développeur. Je crois donc que j'en ai fini avec ce pays où l'on se gèle sérieusement le bois de rêne. Bref, Bad Company 2 est la suite de Bad Company 1 (logique), épisode qui n'avait pas eu la courtoisie de passer par la case PC. Karl-Magnus Troedsson, responsable de la franchise Battlefield, s'en excuse : « C'était une erreur de ne pas faire de version PC, mais nous développions le moteur du premier jeu (le Frostbite) en même temps que le jeu lui-même. Ce n'est pas une très bonne méthode, car il fallait que ce soit flüide sur console, et nous ne pouvions pas faire une version PC satisfaisante dans les temps. » Les social-traîtres dans mon genre qui ont essoré Bad Company savent que ce cross-over entre « Les Rois du désert » et « De l'or pour les braves » disposait d'une partie solo efficace et bourrée d'humour, avec moult dictateurs fantoches et autres courses poursuites en voiturette de golf. Bad Company 2 sera lui plus sérieux ; fini la chasse aux lingots, il faut sauver le monde d'une arme mise au point par des Russes belliqueux. C'est tout de suite beaucoup moins drôle.



Le moteur graphique du premier épisode a été amélioré et permet de raser de près la moindre bicoque.

BÊTA

★★★★★

L'humour s'en est allé, mais le multi est de haute volée. Bad Company 2 bénéficiera de tous les atouts de la lignée des Battlefield avec en plus de nouveaux modes de jeux diablement efficaces.

FINI DE RIRE !

Le premier Bad Company nous avait habitués à des environnements très ouverts, où l'ennemi pouvait surgir de tous les côtés. Les deux niveaux jouables lors de cette preview arboraient un tout autre visage, avec des chemins verrouillés et des événements scriptés supposés dynamiser l'action. J'y ai senti l'invisible influence du géant Modern Warfare, et cela jusque dans le choix des ennemis : moujiks enneigés et miliciens d'Amérique du Sud. Seulement voilà : n'est pas Infinity Ward qui veut, et dans l'ensemble, le sérieux affiché par les protagonistes et l'impression factice qui se dégage des mises en scène m'a plus crispé qu'autre chose. La première mission commence aux abords d'un village latino-américain. Mon objectif est de secourir un agent américain prisonnier d'une bande de fumeurs de cigares surarmée. Alors que l'on pourrait supposer qu'une telle mission réclame de la discrétion, la Bad Company juge plus stratégique de foncer dans le tas en mitraillant. Commence alors une série de schémas récursifs fusillade-progression-refusillade à travers le village. Le tout n'est pas désagréable au demeurant, mais n'a rien d'exceptionnel...

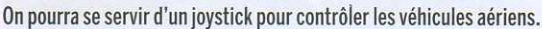
« LOURDES DE CONSÉQUENCES, LES BATAILLES NE SE LIVRENT PLUS À LA LÉGÈRE. » Karl-Magnus Troedsson

PENDANT CE TEMPS-LÀ...

Du côté du multijoueur en revanche, les vannes ont été grandes ouvertes. Avec quatre modes de jeu : Deathmatch en

>>>





On pourra se servir d'un joystick pour contrôler les véhicules aériens.





L'équipement des 4 classes de personnages pourra être modifié.

>>> équipe, Conquête (le traditionnel Capture the flag avec tickets), Rush (une équipe défend, une autre doit prendre des points les uns après les autres), et le nouveau mode Rush en Escouade (celui que l'on a pu essayer sur place). Le principe est simple : des équipes de quatre joueurs s'affrontent sur une ligne de front qui se déplace à chaque fois que les attaquants font sauter deux objectifs (deux bombes malencontreusement oubliées par l'équipe adverse). Très rapide et dynamique, ce mode enverra vraiment du lourd à la sortie du jeu. D'autant plus que les trois cartes de la démonstration (une presqu'île, une côte couverte de jungle et une région montagneuse sous la neige) sont agréables à l'œil et regorgent de possibilités stratégiques. Comme toujours dans les Battlefield, une brouettée de véhicules sera à votre disposition. Lors de cette journée d'essai, nous avons pu nous tirer la bourre à bord de quads et de scooters des mers. Nous avons aussi pu nous servir d'un char nécessitant un pilote, un artilleur et un chef de char / mitrailleur, ou prendre les airs aux commandes d'un hélicoptère quatre places (dont deux aux manettes de « Big Ass Machine-Gun »).

«LE JEU BÉNÉFICIERA D'UN MULTI EXCEPTIONNEL, HÉRITIER DE TOUT LE SAVOIR-FAIRE SUÉDOIS.»

BUILDING IKEA

Comme on nous le beugle aux oreilles depuis des mois, les bâtiments sont tous destructibles, jusqu'à un certain point s'entend. Si cela permet de



On ne s'attardera guère sur le solo, prétentieux et étriqué.



Débusquez les embusqués ! Les planques sont maintenant destructibles du sol au plafond.

varier un peu les tactiques, les destructions manquent d'un chouïa de réalisme. Une portion de mur tout entière tombe presque comme par magie quand elle a subi une certaine quantité de dommages. Les parois qui se désagrègent comme dans Red Faction Guerrilla, vous pouvez oublier ! Le rythme reste néanmoins frénétique, ceci est renforcé par la possibilité de réapparaître à côté des membres de son escouade déjà engagés. Il y aura quatre classes de personnages (assaut, tireur d'élite, ingénieur et médecin), l'idée étant que les membres d'une escouade se répartissent les rôles. L'avenir nous dira si les joueurs adhèrent au concept (au pire, un peu de glu et hop !). Ce que nous pouvons en dire, c'est que les combats que l'on a menés chez DICE mettaient aux prises des équipes qui se fichaient royalement de savoir si leur ingénieur était embarqué dans leur char Bradley, ou si un médecin pouvait être utile. Tout ce que voulaient les joueurs, c'était sauter dans le premier truc qui roule pour aller défourailler tout ce qui bouge. Peu importe j'ai envie de dire, car le plaisir était au rendez-vous ! Pour résumer, Bad Company 2 devrait donc disposer d'une partie solo tout juste correcte mais d'un jeu multijoueur exceptionnel, héritier de tout le savoir-faire suédois.


Quoi ? Il reste encore des miliciens en Amérique du Sud ?


Ahhh les grands espaces à la Battlefield, c'est toujours un régal.


Ma chambre d'hôtel était truffée de photos et CD d'ABBA.

LE PC SE FAIT GÂTER

Pas peu fier de son travail, Anders Gyllenberg, le responsable de l'équipe chargée de développer la version PC, est venu nous vanter les avantages de la version PC sur les versions consoles. Il a même permis à une poignée de journalistes triés sur le volet de comparer les deux versions. Résolution revue à la hausse, ombres plus détaillées et surtout un meilleur rendu au niveau du son et du recul des armes, la version PC ne donnait pas l'impression de disputer une partie de paintball géante (contrairement à la mouture Xbox). De surcroît, le jeu supportera Direct X 10 et 11, et permettra des parties de 32 joueurs (au lieu de 24 sur console) avec une interface sociale spécifique (il sera possible d'inviter ses contacts et de les organiser en escouades sur le champ de bataille). Vous pouvez donc dormir tranquille : la version PC sera loin d'être au rabais. Mais ça, nos lecteurs les mieux informés le savent déjà puisqu'une bêta ouverte est prévue du 28 janvier au 25 février. Quant à ceux qui l'ignoraient, ils sont sûrement partis faire chauffer leur modem sans même lire la fin de cette phrase.

SAVONFOU

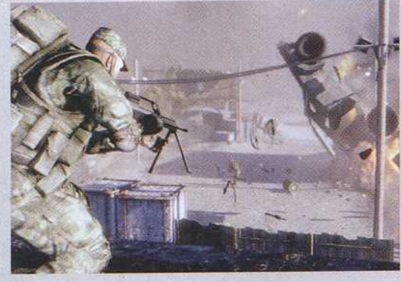
À RETENIR

Après un premier opus exclusivement sorti sur les consoles, la Bad Company est de retour avec une itération PC (trop aimable à vous). Prévu pour sortir en mars 2010, Bad Company 2 sera en bêta ouverte jusqu'au 25 février. Mais qu'attendez-vous pour y aller ! ?

BÊTA-BRÈVE

Joystick : La technologie 3D Vision est-elle difficile à intégrer ?
Anders Gyllenberg, responsable de l'équipe PC sur BC 2 :
« C'est plutôt simple en fait, il s'agit simplement d'ajouter un moule au moteur du jeu. Ensuite, nous nous assurons juste que les différents éléments n'aient pas l'air de flotter ou d'être détachés du reste du monde. Ce n'est pas spécialement un travail de graphiste d'ailleurs, c'est plus du code à rentrer pour que le module soit bien intégré. »







Comment ça, ils n'ont pas l'air sympathiques ? Pourtant, ils sont toujours prêts à vous offrir un peu de plomb...

Genre Survival/FPS/ **Éditeur** THQ /**Développeur** 4A GAMES/ **Site** www.metro2033game.com/fr **Sortie** 19 Mars 2010

METRO 2033 : THE LAST REFUGE

TICKET S'IL VOUS PLAÎT !

On croit souvent qu'être chef, c'est s'assurer une place au soleil, les meilleurs voyages de presse et des groupies par milliers... Malheureusement, chez Joystick, c'est bien autre chose... comme ne jamais quitter son pass Navigo.

Alors que Lucky était parti à Moscou pour essayer la première version jouable de Metro, moi, c'est dans les locaux de THQ France que j'ai été convié. Me voilà donc parti de mon fastueux bureau de Levallois-Perret pour la capitale. Un retard de train et deux péripatéticiennes plus tard, je suis prêt à affronter l'univers débordant d'optimisme des Ukrainiens de 4A Games. Pour être honnête, j'y allais plutôt à reculons. Entre la première présentation à laquelle j'avais assisté (Joy n°224) et la bêta de Lucky, je m'attendais à autant m'amuser qu'un jour de grève à la SNCF. Mais dans la vie rien ne passe jamais comme on l'avait prévu. Du coup, je suis ressorti de cette (trop) courte session avec la furieuse envie de continuer à buter des rats mutants par pelletées (c'est à se demander comment l'espèce n'est pas encore en voie d'extinction).

DEPART À L'HEURE

Tout ce que j'avais détesté jusqu'à présent (manque de pêche des armes, d'ambiance...) a été peaufiné, amélioré, retiré... jusqu'à obtenir ce qui se fait de plus efficace en matière de survival / horror. Ce qui est plutôt heureux à quelques semaines de la sortie. Bien que linéaire – ou plutôt grâce à sa linéarité, c'est selon –, le titre de 4A distille une ambiance poisseuse à souhait, oppressante comme jamais. Le moindre bruit met en alerte et fait craindre une attaque imminente de ces maudits rats mutants... Un état d'urgence accentué par les armes, qui vous rappellent la dure réalité des survivants de l'apocalypse à la Russe. Constituées de bric et de broc, leur fiabilité n'a d'égale que leur imprécision. Amis bourrins, vous qui avez l'habitude de repeindre les décors en gris plomb, vous allez devoir faire un stage d'économie. Les balles sont si précieuses qu'elles servent également de monnaie In Game. Tuer ou s'équiper, il faudra choisir... quand Metro sera entre vos mains.

DEATH POTE

BÊTA TEST

★★★★☆

Après une première rencontre qui avait soufflé le chaud et le froid, Metro 2033 est finalement franchement convaincant. Reste que pour le test, seule la qualité de son scénario importera pour sa note.

À RETENIR

Cela ressemble à S.T.A.L.K.E.R., c'est fait par d'anciens de S.T.A.L.K.E.R.,... mais c'est du côté de F.E.A.R. qu'il faut chercher l'inspiration. Ce qui, en soi, est loin d'être une mauvaise chose vu qu'on manque cruellement de FPS un peu originaux.



Le char Scorpion du Nod a été redessiné, mais il n'en reste pas moins une des unités fortes de la faction de Kane.

Genre Stratégie temps réel/ **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Electronic Arts Los Angeles **Site** www.commandandconquer.com **Sortie** 16 mars 2010

COMMAND & CONQUER 4 : LE CRÉPUSCULE DE TIBÉRIUM

UN CHALLENGER SANS GRAND TALENT, MAIS BESOGNEUX

Vous vouliez un Command & Conquer qui innove ? Un Command & Conquer qui prend des risques, qui se mouille, qui fait le fou ? Ben voilà, il est là. Alors va pas falloir se plaindre maintenant, OK ? Ou juste un peu.

BÊTA
★★★★★

Vous ne hurlerez pas de joie sur le multi mais vous passerez sans doute un moment agréable. En dépit de situations pas toujours lisibles, EALA nous propose un mode nerveux et un concept efficace.

Si vous avez lu notre dernier numéro et les six pages consacrées à Command & Conquer 4, vous savez déjà que le dernier opus de la célèbre licence ne nous avait pas transcendés. Avec des escarmouches brouillonnes et des graphismes aussi beaux que les pieds de Kracoukas au lendemain de la course des pères Noël d'Issy-les-Moulineaux, ce C&C 4 semblait assez mal parti dans la vie. Ayant été masochiste et collectionneur de timbres polonais dans une vie antérieure, j'ai néanmoins décidé de remettre le couvert au retour de mes vacances, via une petite bêta multi des familles. Eh bien, après quelques dizaines de parties... mon avis n'a pas (trop) changé ; les combats prolongés ont tendance à donner la nausée (conjuguée à un lendemain de Chilien, je vous raconte pas) et ça reste visuellement en deçà de la concurrence. Je me demande même si C&C 3 n'était pas plus beau. Mais c'est peut-être une question de design. On croirait avoir affaire à un jeu pour les seniors, avec de grosses unités bien pataudes aux formes improbables. Dommage car à côté de ça, y a du boulot, et notamment plein de petites animations sympas. Les couleurs bien criardes font également leur petit effet, avec des lasers bleus, jaunes, verts ou rouges du plus bel aloi. Mais voilà, ça reste grossier, ça manque de simplicité. Un HUD qui prend un tiers de l'écran en plus, on n'avait pas vu ça depuis quelques années ! La vérité est que C&C 4 ressemble à un gros hamburger : bien gras !

BIG MAC DELUXE...

Et dans les gros hamburgers, y a plein de choses : des oignons, un peu de salade (mais pas trop), une tomate, un steak... bref, plein de trucs. Là, c'est pareil, C&C 4 réutilise tout un tas de bonnes idées vues ici et là, et repose sur deux axes très tendances ces dernières


C'est un vérrriiittablllleee feu d'artifice de couleurs, Mesdames et Messieurs !


Voici le genre d'unités géantes auxquelles j'avais affaire avec mes petits buggys.


Jouer Support permet de buffer les unités alliées, ce qui est super quand vos alliés sont nuls.


Seul un Crawler défensif permettra de construire des tourelles de protection.

«LE RYTHME EST NERVEUX, LES UNITÉS BOUGENT VITE ET EN MASSE, ET LES AFFRONTEMENTS SONT PERMANENTS.»

années : le contrôle du terrain et la coopération avec ses partenaires (ça se joue en 5 contre 5). Grâce à cette bêta, nous avons surtout pu en apprendre un peu plus sur le système de progression «persistant». Comme dans un Dawn of War II ou un League of Legends, vous allez devoir prendre quelques journées de RTT pour disposer de moyens militaires et technologiques dignes de ce nom. Tout simple et tout con, à la création de votre pseudo, vous commencez niveau 1, avec le GDI et avec le Nod. Remportez deux ou trois parties et vous atteindrez le niveau 2 (avec la faction que vous avez choisie). Avec ce niveau 2, vous obtenez de nouvelles unités et améliorations, utilisables lors de toutes vos prochaines parties. Pour donner une idée, il faut environ une huitaine de parties pour acquérir des unités de Tier 2, et après une trentaine de parties, on commence vraiment à s'amuser. Et avant, on s'amuse ? Je dirais oui... si le système de matchmaking a été bien pensé (de façon à ce qu'un joueur de niveau 1 ne puisse pas tomber contre un joueur de niveau 10). Là, il n'était pas encore implémenté, donc je me retrouvais tout le temps avec des super GOSU de la mort qui me traitaient de noob (et de plein d'autres trucs que je tairai) parce que je ne produisais que des buggys pourris. Joie !

UN PEU LOURD À (DI)GÉRER !

Le point positif, c'est que je ne me suis pas trop embêté. Ce multi est même plutôt fun. Le rythme est nerveux, les unités bougent vite et en masse, les cartes sont petites et les affrontements permanents. Les noobs vont devoir sérieusement s'accrocher. La coopération est de mise, à tous les instants, autant économique (le tibérium ramassé bénéficie à l'ensemble des membres de l'équipe) que militaire. Il faut beaucoup se déplacer pour attaquer ou reprendre les positions adverses, tout en consolidant les siennes. C&C 4 prône le control-map total, à la manière d'un World in Conflict. Le problème, au risque de passer pour un vieil aigri pastafariste qui rabâche, c'est que le titre de EA est bien plus difficile à appréhender que le titre de Massive. Plusieurs dizaines d'unités pour autant de technologies, c'est trop ! On reste donc sur la même impression que précédemment ; c'est sympa MAIS (avec un blanc derrière). Reste à découvrir ce que EALA a concocté pour le solo ; après tout, c'est sur cet aspect que devrait se jouer une bonne partie de la réussite commerciale et critique de ce dernier et ultime épisode.

SUNDIN

À RETENIR

C'est assez rare pour le préciser, mais la bande-son et notamment la musique sont de très bonne qualité. J'ai bien essayé de me renseigner sur le nom du compositeur, mais je n'ai pas eu les réponses escomptées de l'éditeur. Allez, félicitons tout de même cet artiste sans nom.

SELF CONTROL ET MAP CONTROL

C'est bien ce système de points à contrôler qui donne à C&C 4 tout son piquant. Les retournements de situations sont légion, et il n'est pas rare de gagner une partie avec des technologies et des troupes inférieures à son adversaire. Il s'agit surtout de scruter la mini-map en permanence pour faire les bons choix défensifs et offensifs.

Genre Gestion/**Éditeur** Ubisoft /**Développeur** Blue Byte / **Sortie** 2e trimestre 2010

THE SETTLERS 7 : À L'AUBE D'UN NOUVEAU ROYAUME

LES COLONS CHANGENT DE CAP !

Célibataires endurcis et maris cocus le savent mieux que quiconque : il n'est rien de tel qu'un jeu de gestion pour tromper l'ennui des longues nuits de solitude. Aujourd'hui pourtant, le paresseux gameplay de Settlers pourrait lui aussi laisser tomber ces cœurs infortunés. Pas de chance.

BÊTA
★★★★☆

Un graphisme léché, un aspect économique toujours aussi complet et un multi enfin intéressant... Ce Settlers 7 m'a l'air à même de rivaliser avec les meilleurs jeux de la série Anno. Sans doute un futur grand de la gestion.

Né dans une famille où les hommes ont l'habitude de partir les pieds devant à cause d'un cœur un peu fainéant, j'ai très vite compris que les poussées d'adrénaline me seraient sans doute néfastes. Pour mes onze ans, mon oncle Charlie a passé l'arme à gauche en crevant un ballon de baudruche... Depuis ce jour, je suis devenu très prudent. Donc rétrospectivement, la pire année de ma vie de gamer portait le doux nom de 1993. Pour ménager ma santé, j'ai fait l'impasse sur les épileptiques Flashback ou autres Doom.
The Settlers fut mon salut.

PROZAC POWER !

D'accord, dans ce petit jeu de gestion médiéval fantastique, toutes les parties se réduisaient plus ou moins à écraser l'ensemble des clans ennemis. Mais comment une guerre guillerette, voilée sous un graphisme cartoon à la guimauve pourrait-elle me nuire ? Que craindre de petits soldats à l'air bonhomme, qui s'étripent en poussant de petits cris avant d'éclater comme des bulles de savon ? Rien. Surtout qu'avant d'en venir aux mains, mettre sur pied une économie de guerre viable prenait des plombes, et laissait largement la place à quelques siestes. Ce gameplay mollasson m'allait très bien, mais pour le reste du monde, il était vraiment trop mou. Aussi, en 17 ans et 7 jeux, nos amis teutons ont modifié leur concept par petites touches pour trouver LA formule miracle. Mais d'essais ratés (Settlers 3-4) en plantages titanic-esques (Settlers 5), la série est à la peine, et nos amis les maris cocus en ont payé les frais en s'ennuyant ferme. Hardis cœurs brisés ! Je vous le dis : bientôt, tout comme Kracou, vous adorerez savoir votre douce « coincée au boulot pour finir un truc urgent ». Petits veinards ! Après une partie multi de Settlers 7 (nous y venons !), Blue Byte semble avoir enfin trouvé un juste équilibre entre gestion et stratégie.

COURSE AUX ÉTOILES

Désormais, gagner une partie ne se résume plus à éliminer tous ses opposants. Pour triompher, il faut maintenant être le premier joueur à amasser six étoiles. « Hein ? Quelles étoiles ? », vous demandez-vous ? C'est simple. Chaque carte multi possède une douzaine d'objectifs du style : accumuler 50 pièces d'or de plus que votre ennemi le plus riche, posséder un tiers du territoire total ou l'armée la plus imposante... Admettons que vous soyez le joueur le plus fortuné. Bingo, à vous l'étoile. Mais attention ! Si vos campagnes guerrières mettent votre trésor à sec, il se peut que vous ne soyez plus le Bill Gates local, donc l'étoile de la richesse ira au nouveau pacha du coin. Durant notre ses-


Au loin, vous pouvez apercevoir les généraux et leurs troupes représentés par... des bouffons.




Graphiquement, Anno peut aller pleurer chez sa maman.

La vue aérienne reste la plus pratique. Au passage apercevez la carte tactique en haut à droite.

«BLUE BYTE SEMBLE AVOIR TROUVÉ UN JUSTE ÉQUILIBRE ENTRE GESTION ET STRATÉGIE.»

sion multi, j'ai accumulé cinq étoiles en vingt minutes. Facile, me disais-je. Eh bien non. Dix minutes plus tard, je n'en avais plus qu'une. À trop répandre mes armées, à dilapider ma fortune, et à vouloir croître trop vite, je n'ai pas vu mon empire tomber en panne de pierres. Durant plus de deux heures, le leadership a tourné, et maintes fois nous sommes passés pas loin du K.O. Les joueurs parlaient fort, s'étouffaient de surprise avec un verre d'eau… bref, ça sentait la bonne LAN et les tensions militaires. Jamais un Settlers n'avait fait ça.

SHOOT À L'ADRÉNALINE

À en croire le staff de Blue Byte, Settlers 7 est une totale révolution de la série. Pour ma part, je pense surtout qu'ils devraient arrêter la bière frelatée. L'aspect graphique cartoon n'a pas bougé d'un iota, et sur le fond, la gestion se résume toujours : un bûcheron coupe du bois, un menuisier en fait des planches, à partir desquelles un charpentier bâtit mines, fonderies, châteaux, et tout ce qui peut servir à terme, à faire des soldats pour gifler le voisin. Les vrais changements, il n'y en a que deux. Un : dorénavant la carte est pré-divisée en territoires autonomes. Du coup, vous pouvez agrandir votre empire sans le moindre bâtiment, juste avec des troupes. Et deux : pour simplifier la gestion militaire, vous ne dirigez pas individuellement chaque soldat, mais des généraux auxquels vous pouvez attacher des troupes. Elles n'ont l'air de rien comme ça, mais ces petites modifications suffisent à transfigurer complètement le jeu, à le rendre punchy. Pour tout dire, aujourd'hui pour la première fois depuis mon enfance, j'ai grand hâte de m'y remettre. Comment chérie ? Tu ne rentres pas ce soir ? Brave petite…

LUCKY

À RETENIR

Nous ne l'avons pas vue, mais la campagne solo devrait comporter douze missions scénarisées. En outre, quelque temps après la sortie du jeu, Blue Byte a promis un éditeur de cartes. Ils ont toujours tenu parole jusque-là, patience donc.



Le coquet centre-ville de LuckyVille. Une merveille.



Mais TBF ? Tu t'es fait moine ? Et le DVD Joy alors ?

Genre RTS / **Éditeur** Square Enix / **Développeur** Gas Powered Games / **Site** www.supremecommander.com / **Sortie** 5 mars 2010

SUPREME COMMANDER 2

SUPRÊME DE VOLAILLE

Trois ans après avoir accouché de Supreme Commander, le RTS le plus hardcore de la décennie, Chris Taylor revient sur le devant de la scène avec une suite pensée pour faire plein de pépètes. Souhaitons-lui bonne chance.

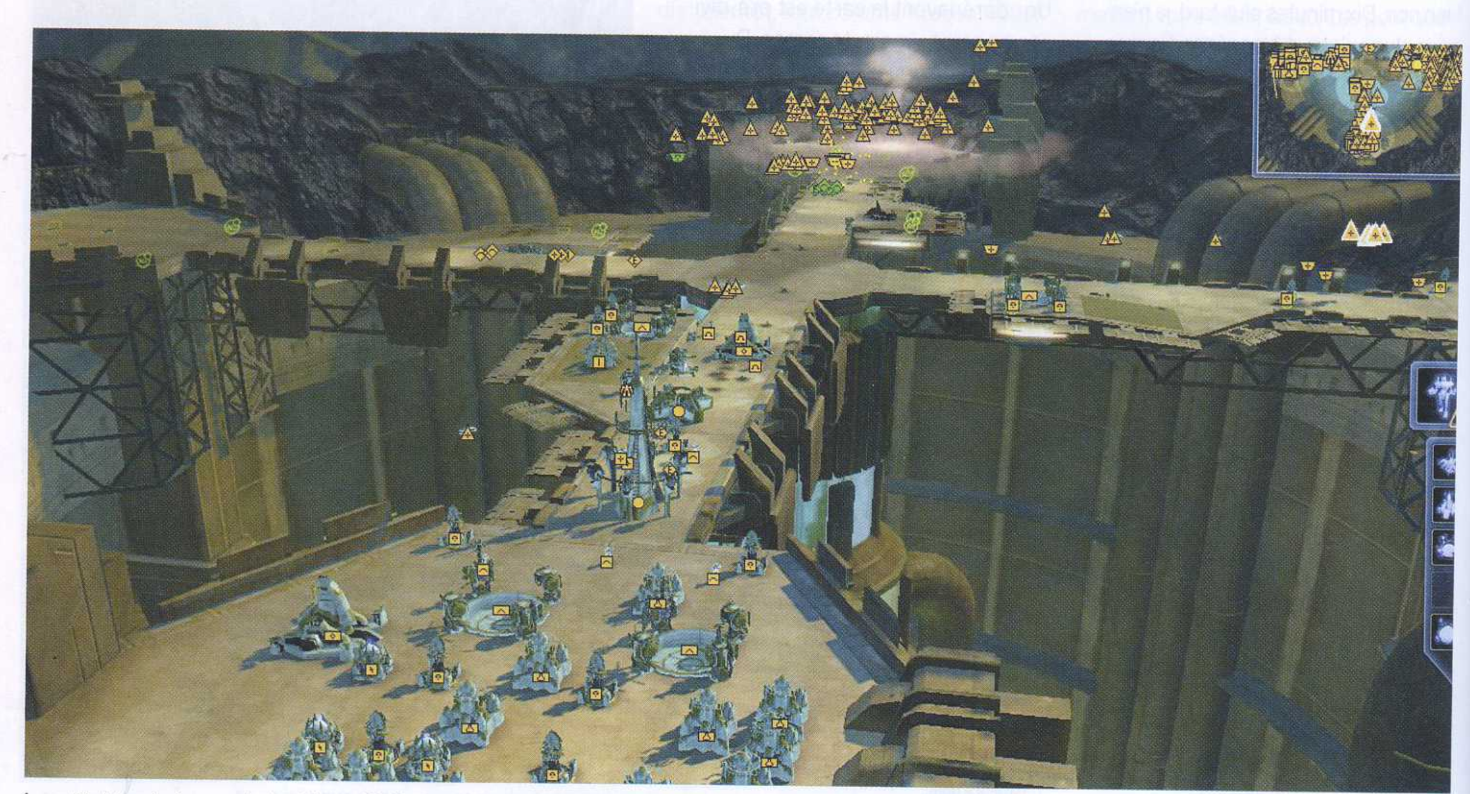
BÊTA
★★★☆☆

Avec son design passé de mode, Sup Com 2 ne va pas faire rêver dans les chaumières. Il reste pourtant un RTS atypique qui mérite que vous y jetiez un coup d'œil. En plus, il tourne sur une machine moyen de gamme.

Ne me remercie pas Chris Taylor (je te tutoie, tu es une de mes idoles), car ce que je vais dire ne va sans doute pas te faire très plaisir. J'ai lu attentivement l'interview que tu as donnée à notre Savonfou le mois dernier (ça va ? Il ne t'a pas trop embêté ?), où je t'ai trouvé en pleine forme, la verve acérée, jamais avare de bons mots. Tu manies les paradoxes avec une aisance j-c-vandamienne. Par exemple, toi seul es capable de nous dire en deux petites minutes que 1– sur une échelle de l'hardcore, Supreme Commander 2 mérite un 8 sur 10 et que 2 – tu destines ce jeu à une audience la plus large possible. J'applaudis des deux pouces mais il va falloir que tu m'expliques un peu mieux comment tu vas t'y prendre. Parce que si Supreme Commander 2 est plus accessible que son aîné, il reste néanmoins un RTS particulièrement... prise de tête ! Dans cette interview, tu nous parles également du solo, « ta priorité absolue » paraît-il. Soit. J'y ai joué. Tu veux mon avis ? Non ? Ben, je te le donne quand même : « peut mieux faire ». Si on sent la patte Square Enix sur la narration (des cinématiques en début de mission et des interminables prises de bec entre les personnages), ce qui n'est pas désagréable entendons-nous bien, tu vas avoir un peu de mal à convaincre monsieur Tout-le-monde. Ne le prends pas mal mais SupCom 2 est loin de proposer un univers aussi riche et séduisant que celui de Warcraft III, à mon avis la référence de campagne solo qui poutre le chat. Au-delà du script, je n'ai surtout pas retrouvé cette dimension épique propre à SupCom, avec des bastons à faire pleurer mon cousin daltonien épileptique. Je suis un tantinet déçu, comprends-moi.

C'EST QUOI TON JEU ? C'EST MOCHE !

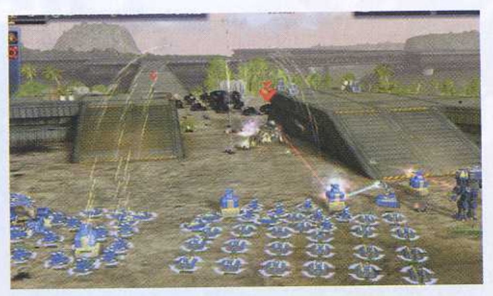
Courage, j'en ai bientôt fini avec les critiques désobligeantes. Mais le design ! Parlons-en du design ! Elles sont dessinées à la truelle tes unités, non ? C'était pareil avant, tu dis ? Avant, dans Total Annihilation ? Comme me le disait Savonfou l'autre soir après quelques Los Campanarios chez le Chilien, tu sembles avoir gardé la vision du futur des années 80. Bref, moi je trouve tes unités assez laides, sans parler des environnements, toujours désespérément vides ! Cesse de martyriser cette boule antistress qui ne t'a rien fait, j'en ai fini avec la



Les petits triangles jaunes, c'est moi. Les petits losanges verts qui se font éclater, c'est mon adversaire.



Les unités expérimentales (dans cette image, la sous-tasse) débarquent beaucoup plus tôt, et c'est tant mieux !





Ci-dessus, une toile de Chris Taylor intitulée Gunship.

«JE N'AI PAS RETROUVÉ CETTE DIMENSION ÉPIQUE AVEC DES BASTONS À FAIRE PLEURER MON COUSIN DALTONIEN ÉPILEPTIQUE. »

distribution de mauvais points, et comme toi, je vais commencer par un bon vieux paradoxe. Je me lance : j'ai plutôt pris du plaisir sur cette version preview. Même si les batailles sont moins homériques que par le passé, et que le rythme est toujours aussi mou (dieu merci à celui qui a pensé au bouton pour accélérer le temps), ton SupCom 2 procure de bonnes sensations. Contrôler une armée de 500 hommes, ça claque ! Bonne idée en passant que de proposer plus d'unités expérimentales par faction.

CHÉRI ? ÇA TOURNE !

Mais ta nouveauté la plus intéressante réside dans la façon dont on se développe, technologiquement parlant. Tu permets que j'explique au lecteur ? Merci. Le Mass et l'Energy sont toujours les deux ressources qui font tourner la machine, mais ça ne suffira plus ; la recherche devra également être une de vos préoccupations majeures. C'est en quelque sorte une troisième ressource, que vous amasserez en construisant des stations de recherche. Plus vous en avez, plus vous obtenez rapidement des points de recherche ; points qui seront ensuite dépensés dans une arborescence à cinq branches (air, terre, mer, structures et Commander), qui permettront de débloquer des unités, des technologies et des bâtiments. Bravo, la chose apporte un réel plus stratégique sans alourdir pour autant notre boulot. Je sais Chris, il faut que je leur précise que toutes les unités déjà créées bénéficieront des améliorations associées à leur branche et que c'est une idée de génie pour recycler les éléments pourris de début de partie. Tu as raison. Mais les signes me manquent pour aller plus loin, alors si tu veux bien, je t'enver-rai une seconde lettre le mois prochain. À très vite. Sundin. PS : au fait, le jeu tourne très bien sur un Core 2 Duo, avec une 8800GTX et 2 Go de Ram.

SUNDIN

À RETENIR

La campagne solo se déroule 25 ans après la guerre contre les Seraphims. Un temps réunies au sein d'une confédération pacifiste, les trois factions humaines (la Fédération Terrienne, les Cybrans et les Aéons, maintenant appelés l'Ordre Illuminé) repartent en guerre après l'assassinat du président de la coalition.

À BAS LES MAUVAIS PAYEURS !

La gestion de l'économie qui caractérisait Sup Com, et qui reposait sur l'équilibre entre les rentrées et les sorties de res-sources, n'est plus ! Gas Powered Games a décidé de revenir à quelque chose de beaucoup plus conventionnel. Désormais, vous ne pourrez pas dépenser plus que l'argent que vous avez dans les caisses !

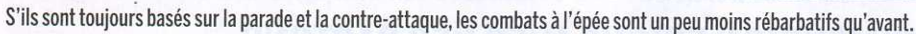


On a vu mieux comme qualité de cinématiques, mais on salue les efforts !



Aperçu de l'interface des arborescences, plutôt bien fichue.





S'ils sont toujours basés sur la parade et la contre-attaque, les combats à l'épée sont un peu moins rébarbatifs qu'avant.





Les points d'observation donnent lieu à des panoramas sublimes.

Genre Action / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Montréal / **Sortie** 4 mars 2010

ASSASSIN'S CREED 2

LA RENAISSANCE ITALIENNE

Depuis son faux bond de l'automne dernier, j'avais juré de le détester. Le moral en berne, le teint cramoisi de celui qui ravale son amertume, je dois l'avouer : Assassin's Creed 2 est génial.

BETA TEST
★★★★★

Assassin's Creed 2 envoie du bois. Un gameplay fluide, un univers magnifique et des phases de jeu bien moins rébarbatives que dans le premier épisode, Ubisoft a su mettre le doigt là où ça avait fait mal il y a deux ans.

Vous me connaissez (ou pas mais peu importe), je suis quelqu'un de sincère. Si je vous dis que je m'étais globalement ennuyé dans Assassin's Creed 1, il faut me croire. Et vas-y que je te fais un saut dans le foin, que je me cache sur un banc à la vue de tous. Une sorte de néant ludique où seul l'univers splendide sauvait l'ensemble d'un gros marasme. Le second opus se devait de corriger le tir, en se montrant plus dynamique et moins répétitif que son prédécesseur. Il suffit de passer quelques heures dans la peau d'Ezio Auditore pour se convaincre de la supériorité de cette suite. L'aventure ne s'articule plus autour d'un triptyque chiantissime (découverte, enquête, assassinat). Que l'on se focalise sur l'objectif principal ou que l'on se laisse aller à quelques sidequests, on s'aperçoit vite que des efforts ont été consentis pour diversifier l'action et éradiquer tout sentiment de monotonie, grâce à des niveaux fermés à la Prince of Persia par exemple.



Les phases à cheval sont moins fréquentes que dans le premier volet.

BON COMME UN PLAT DE RAVIOLIS

Inutile de lister ici les qualités et les rares défauts de cet épisode. On garde ça pour le test. Comprenez juste que l'attente n'a pas été vaine. Pour avoir arpenté Florence et Venise pendant quelques heures, je peux certifier que le jeu a gagné graphiquement, surtout au niveau de la précision des détails et des textures en général. Et même si la résolution proposée n'était pas extraordinaire (1280 x 1024, 75 Hz), le jeu a toujours autant de gueule, avec ses environnements vastes, colorés et surtout très vivants. Bref, l'affaire se présente bien, en dépit des inquiétudes nées ces dernières semaines, questions prix et contenu. J'ai mené ma petite enquête et, parole d'attaché de presse, Assassin's Creed 2 sera bien vendu à 50 euros et comprendra d'office les deux séquences que les consoleux vont se farcir en DLC onéreux. C'est le prix à payer pour avoir joui d'un must-have trois mois avant nous. Comme on dit en politique, nananère.

DEEZ

À RETENIR

Après Altaïr et les Guerres Saintes, la mémoire génétique de Desmond le transfère dans la peau d'un jeune Florentin de la Renaissance, l'étalon Ezio Auditore. Le gameplay reste le même, un gigantesque et sublime bac à sable, cette fois-ci à la sauce carbonara.



Annoncée comme l'ennemi phare de cet opus, la Grande Soeur déçoit. Et elle n'est même pas sexy !

ORGANISME GÉNÉTIQUEMENT IDENTIQUE

BioShock 2

Acclamé par la critique et considéré par tous comme un des plus grands FPS de ces dix dernières années, BioShock revient sous le feu des projecteurs avec la sortie de son petit frère... qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau, ou comme deux brebis clonées, ou comme Dupont et Dupond. Un poil décevant quand même, non ?

Genre FPS
Éditeur 2K Games
Développeur 2K Marin / Digital Extremes
Âge conseillé 18+
Site www.bioshock2game.com
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo, 3 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

Je me souviens encore du test de Faskil dans le numéro 198. Un véritable cantique, un panégyrique (usons de beaux mots) qui aurait même redonné le sourire à Lucky un lendemain de beuverie. Bref, selon le Monsieur : une expérience hors du commun. Je me souviens aussi de la mienne, « expérience hors du commun », chez moi, dans mon pyjama à pois, le cerveau en ébullition devant cette petite merveille de jeu. Inoubliable. Je me souviens enfin de cette journée pluvieuse de 1988, dans cet ancien monastère désaffecté... Non, aucun rapport. Tout ça pour dire, même si j'avais la sérieuse intuition que BioShock 2 serait une suite sans-génie-inside, que mes attentes et mon impatience étaient immenses. Je suis donc de retour à Rapture, cette ville sous-marine créée par Andrew Ryan pour y héberger les grands esprits de notre monde. Rapture a un peu changé. La ville a vieilli de dix ans et tombe plus que jamais en décrépitude. Mais les décors sont toujours splendides, les couleurs éclatantes. La musique, les bruitages, sont également de très haute facture et rivalisent sans mal avec ceux de son aîné. Rapture n'étonne plus – et c'est bien dommage – mais elle séduit toujours autant. L'immersion est totale. Très vite, je retrouve mes bons vieux réflexes. Je déambule à toute vitesse de couloirs étriqués en pièces immenses et ramasse tout ce qui traîne : munitions pour me défendre, sachets de chips ou bouteilles de vinasse pour me restaurer et enregistrements audio pour en apprendre un peu plus sur le nouveau scénar. Malgré ma nouvelle enveloppe charnelle, celle d'un Big Daddy (pour les noobs : l'ennemi le plus coriace du premier épisode – imaginez Kubiac dans un scaphandre), ma façon de procéder face aux autochtones (ou ce qu'il en reste) diffère peu par rapport au premier opus : je lance un plasmide à distance et je finis au corps à corps avec un bon coup de foreuse dans la poitrine. *grosse gerbe de sang à l'écran*. Quel bonheur maman !

Quel plaisir de retrouver le Jardin des Glaneuses, où l'on peut acheter moult joyeuseries !

Easy le Big Daddy

Niveau prise en main et évolution du personnage (acquisition de plasmides et améliorations diverses), nada côté nouveautés. Ou si peu. Le seul changement – qui découle de la nature même de notre nouveau protagoniste – réside dans les interactions avec les petites sœurs (pour les noobs encore : des petites filles errantes aux côtés des Big Daddy). Étant vous-même un protecteur, vous aurez donc maintenant le choix (après avoir tué le leur, bien entendu) de les envoyer ad patres ou de les faire monter sur votre dos. En optant pour la seconde possibilité, vous pourrez alors leur faire récolter de l'Adam (ce qui permet d'acheter plasmides et améliorations) sur deux cada- >>>

« Rapture n'étonne plus, et c'est bien dommage, mais il séduit toujours autant. L'immersion est totale. »

EN RÉSUMÉ

2K Marin n'a rien inventé. Le studio s'est contenté de reprendre, avec talent, ce qui a fait la réussite du premier épisode : une ambiance hors norme, des mécaniques de jeu efficaces et une réalisation de haute volée.

PLUS
- Quelle ambiance !
- Incarner un Big Daddy
- Graphiquement, n'a pas pris une ride

MOINS
- Peu de challenges
- Peu de nouveautés
- La Grande Sœur

VERDICT 15/20



Amis hématophobes, bonsoir ! Comme vous pouvez le voir, BioShock 2 est un jeu fait pour vous ! Et bon appétit !

>>> vres. En sachant que pendant ladite récolte, une bonne dizaine de zombies / junkies / gars très louches, attirés par votre petit manège, vous tomberont sur la tronche. Ces moments, non obligatoires, ont le mérite de mettre un peu de piquant à une aventure par ailleurs assez simple et qui se boucle, en rushant comme un chacal, en une huitaine d'heures à peine. Des obstacles insurmontables ? Il n'y en a pas. Ici, et comme dans le premier volet, la mort est tout sauf handicapante. Une fois vos points de vie consommés, vous reviendrez à la vie comme si de rien n'était, bardé en plus d'un petit stock de santé et d'Eve (la mana locale). Mieux encore, les ennemis que vous avez touchés avant de mourir n'auront pas récupéré, eux, leurs points de vie. Ce système - qui peut néammoins être désactivé pour revenir à des sauvegardes plus traditionnelles - n'encourage pas vraiment à tout donner dans certaines situations, c'est clair. Il ne l'encourage même pas du tout. En même temps, est-ce pire que dans ces FPS où la vie se régénère toute seule en quelques secondes ? Pas pire, non. Toujours est-il disais-je, que l'on progresse dans le périple à pas de géants, avec très peu de frustration. Il suffit de trouver un bon combo plasmide / arme (éclats cryogéniques + foreuse chez moi) pour venir à bout de tous les dégénérés du coin. Les nouveaux ennemis, parlons-en justement. Eh ben, ils ne sont pas légion ! La Grande Sœur ? Ce truc qu'on nous a décrit comme un monstre de malade ? Pas terrible. Hormis un premier combat bien nerveux, un peu à l'image du premier duel avec le Big Daddy dans BioShock, elle fait un peu pitié. Elle surgit d'on ne sait où à certains moments (scriptés), vous colle deux ou trois pêches avant que vous ne lui en retourniez quatre, et se barre aussi sec. Mouais. Il y a bien cet ersatz de Hulk autrement, assez costaud, mais c'est à peu près tout...

«Les équipes en charge du projet ont fait preuve d'un talent certain, mais ont sans aucun doute manqué d'audace.»

Mr Freeze

Question nouveau matos, 2K Marin ne nous a pas vraiment gâtés non plus. On retrouve sensiblement les mêmes armes que sur le premier : un lance-grenades, un fusil à pompe, une mitrailleuse... Bon, il y a la foreuse, cent fois plus classe que la clé à molette, je le concède. Il y a aussi, quand même, ce pistolet qui lâche des rivets piégés. Lui, il est carrément top pour se protéger de ruées ennemies quand une petite sœur récolte l'Adam. On truffe la pièce de pièges et on attend calmement que la gamine fasse le taf au son des « ting » suivi par des « aaaahh » et des « hooooo » ou encore des « ouuuhh ». Jouissif. Enfin, il y a ce précieux outil qui tire des fléchettes de piratage (pour ouvrir un coffre ou forcer une serrure). 2K Marin a d'ailleurs changé le mini-jeu (abominable) pour réussir sa rapine. Le remplaçant est beaucoup moins chiatique, un immeennnse merci pour ça. Pour les plasmides, même combat : peu de


Étape 1 : Repérer un corps plein d'Adam.



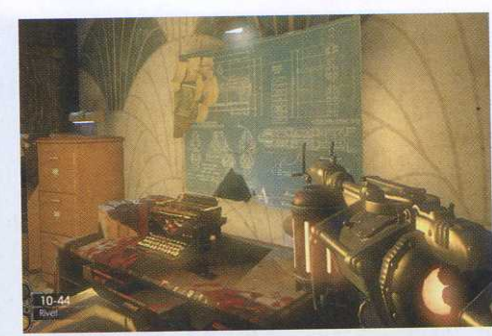
Étape 2 : Garnir la pièce de rivets piégés et de tourelles.



Étape 3 : Défendre la petite sœur pendant qu'elle fait son office.



La possibilité d'explorer l'océan devait nous faire découvrir une autre dimension. Au final, ce n'est qu'anecdotique...





Cé ti pas mignon ce petit bout de chou ?



Ma combale préférée : transformation de l'agresseur en bloc de glace puis cassage à la foreuse.



Le mini-jeu de piratage. Il suffit de placer l'aiguille dans le vert pour déverrouiller le mécanisme.

nouveautés. Perso, j'ai tourné tout le jeu avec incinération (très ponctuellement, pour débloquer certains passages), électricité et surtout éclats cryogéniques. Y en a deux ou trois inédits (dont un complètement fumé), mais après réunion avec moi-même, j'ai décidé de vous laisser la surprise.

Mission impossible ?

Tout ça confirme donc le pressentiment que j'avais eu dans les studios de 2K Marin il y a un an environ : BioShock 2 a tout du BioShock 1.5. Les (nouvelles) équipes en charge du projet ont fait preuve d'un talent certain mais ont sans aucun doute manqué d'audace. Et de génie. Pas une fois dans le périple, y compris dans la cinématique de fin, je n'ai été étonné ou ému comme dans le premier. C'est assez tristoune. Bon, BioShock 2 reste quand même un titre excellent, hein ! L'équilibre entre narration et action est un modèle du genre, le level design est inspiré, l'ambiance est toujours aussi sinistre, les combats sont bien nerveux et le moteur graphique n'a pas pris une ride. Il n'y a rien à redire, ça fonctionne encore très très bien, et c'est animé d'un réel plaisir que j'ai parcouru le nouveau périple. Maintenant, à vous de voir si cela est suffisant pour motiver l'achat de ce second opus. Pour moi, ce serait quand même oui... ne serait-ce que pour retrouver la génialissime atmosphère de BioShock premier du nom...

SUNDIN

Y a un multi ? Quuouuaa ?

La seule nouveauté majeure de ce nouvel opus réside finalement dans la présence d'un mode multijoueur.



Tester les jeux en avance possède bien des avantages. Mais un gros désavantage aussi : la plupart du temps, le jeu n'est pas sorti et il nous est impossible de tester le multi. Ce qui a été le cas ici même. Si ça vaut le coup, on vous décortiquera tout ça d'ici 2 ou 3 numéros. Sachez déjà que cette partie a été développée par le studio Digital Extremes, qui a travaillé avec Epic Games sur la série Unreal Tournament. En jeu, les joueurs y incarneront un cobaye, soumis aux plasmides.



Des missions confiées en cours de campagne vous feront affronter des armées originales, comme cette horde de Bédouins exclusivement composée de chameliers.

Genre STR
Éditeur Sega
Développeur The Creative Assembly
Âge conseillé 16+
Site www.totalwar.com/napoleon/?t=French
Prix Environ 45 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.6 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

L'EMPEREUR EST SANS REPROCHE

Napoleon : Total War

Napoléon ? Le conquérant de l'Europe ? Laissez-moi rire ! Ce nabot m'a tout volé ! Le Pont d'Arcole, c'était moi ! La prise du Caire, aussi ! La Moskova, encore et toujours bibi ! Je vais vous raconter, moi, comment ça s'est passé !

« Dans les plaines de Toscane baignées de soleil, le front du général Savonfou se barrait d'un pli soucieux. Les régiments de ligne italiens débordaient son flanc droit, tandis que leurs hussards éventraient ses tireurs montés. Ils auraient aussi sabré ses grenadiers si ces derniers ne s'étaient pas mis en carré pour pulvériser leur charge. Au terme d'une longue empoignade faite de feintes, de charges, de contre-charges, de fuites et de ralliements, un tir de grenaille chanceux transforma le général ennemi en plat de tripes à la Romaine. L'armée piémontaise commença alors à se disloquer. Les Français étaient vainqueurs mais avaient perdu trop d'hommes pour s'emparer de la région, Savonfou se replia alors vers Florence en ruminant que la partie n'était que remise.»

- Stooooop, je t'arrête là, coco, ton scénario n'est pas crédible une seconde. Jamais LE Savonfou ne se laisserait saucer par une IA comme ça.
- Qui vous dit que c'était une IA ?
- Quoi d'autre ?
- Un certain Jack Collins de Winchester. Napoleon : Total War introduit en effet le « drop in battle ».

Il est possible de se faire convoquer (via Steam) pour prendre la place de l'ordinateur pendant une bataille de la campagne solo d'un autre joueur. Il y a même un matchmaker pour trouver des joueurs en dehors de ses contacts. Une bonne idée pour les vieux briscards de Total War, qui trouveront sans doute l'IA bien monotone, voire carrément aux fraises sur la carte stratégique.

Libre mais pas trop

- Bon, admettons qu'il se prenne une tannée, le Savonfou, la suite !
- Il finit quand même par prendre la région, puis une autre. Limitée à l'Italie du Nord, la carte est conçue pour que ses progrès suivent plus ou moins la trame historique.

En l'occurrence, plus il remporte de victoires, plus les États italiens abandonnent les Autrichiens pour se rallier.

- Tsss, du premier des Berlusconi au dernier des Sundin, ces Italiens sont tous des pieds-plats. Ça se termine là ?
- Non, ensuite c'est la passionnante et épique campagne égyptienne.

EN RÉSUMÉ

En présentant trois campagnes bien délimitées dans le temps et l'espace, Napoleon : Total War propose trois challenges différents et bien conçus, servis par une très bonne réalisation.

PLUS
- Les « drops in battle »
- Plus beau qu'Empire Total War
- Trois campagnes bien conçues

MOINS
- Durée de vie courte
- IA parfois curieuse
- Plante au moindre retour Windows

VERDICT 16/20



Il fait chaud, non ? - Tais-toi et marche !



Les Bédouins libyens : de vrais emmerdeurs.

«The Creative Assembly a encore amélioré le moteur d'Empire Total War, qui permet d'afficher un nombre incroyable de détails.»

Après avoir facilement expulsé les mamelouks du delta du Nil, le Général Savonfou fait face aux Bédouins au sud, aux raids maritimes anglais au nord, et au rouleau compresseur ottoman à l'est. Plus ses troupes avancent, plus c'est difficile, d'autant plus qu'avec le système d'attrition, ses hommes tombent comme des mouches dès qu'ils mettent un pied dans le désert.

- Ça pourrait faire des scènes sympas, avec le vent chargé de sable rouge, les chevaux qui s'emballent et s'enfuient, les boulets qui font voler les hommes dans tous les sens...

- Aucun problème, les gars de The Creative Assembly ont encore amélioré le moteur d'Empire Total War, on peut afficher tout ça sans problème, à condition d'avoir une sacrée bécane (genre un XPS 8100).

- Bon, et une fois qu'il a changé les Turcs en kebabs, il en a fini votre général Savonfou ? Faudrait pas que ça dure trois heures votre affaire.

Un tableau de David

- Trois heures ? Vous manquez d'ambition ! Je vois plutôt cinq ou six heures pour la partie italienne (1796-1797), une dizaine pour la deuxième partie en Égypte (1798-1801), et au moins 25 pour la troisième phase en Europe (1806-1815). Croyez-moi, c'est court pour un Total War !

- Mais vous êtes complètement fou, ma parole ! Et puis d'abord, c'est quoi cette troisième partie ?

- Le bouquet final ! Tout auréolé de gloire, le Général Savonfou, devenu Empereur des Français, doit traverser toute l'Europe pour atteindre Moscou alors qu'une coalition d'Anglais, de Prussiens et d'Autrichiens essaie de lui faire la peau. Inutile de vous dire que la diplomatie joue ici un grand rôle ; notre général doit absolument éviter d'être en guerre avec toutes ces puissances à la fois. Alors, vous en pensez quoi ?

- Pas mal comme scénario, mais si j'étais vous, je changerais le héros. Savonfou, c'est complètement grotesque, donnez-lui un nom méridional comme Santini, Pasqua ou Bonaparte par exemple.

- Bonaparte ? Hmm... Oui. C'est pas mal ça Bonaparte.

SAVONFOU

FLEXIBILITÉ DE L'EMPLOI

En cours de partie vous vous trouverez souvent à court de moyens de production de canons ou d'infanterie d'élite. N'oubliez pas que vous pouvez à tout moment changer le type de troupe produite par une ville en transformant son bâtiment principal. Cependant, n'abusez pas de cette fonction, cela prend tout de même trois tours.



Une des batailles historiques : la bataille du Pont d'Arcole.





La campagne finale peut aussi se jouer du côté des coalisés.

Genre FPS / RPG
Éditeur bitComposer Games
Développeur GSC Game World
Âge conseillé 16+
Site http://cop.stalker-game.com
Prix Environ 30 euros
Sortie 5 février 2010
Configuration recommandée Dual Core 2.8 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo 9800 GTX ou Radeon HD 4850
Texte & voix en français

COMPTEUR GEIGER, MON AMI !

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

Histoire de me faire de nouveaux amis (qui s'empresseront de m'insulter), je dédie ce test à toutes les victimes du sinistre de Tchernobyl, sans qui l'aventure S.T.A.L.K.E.R. n'aurait jamais été possible. À vous, infortunés anonymes, merci.

EN RÉSUMÉ

Gommant les défauts de la série, Call of Pripyat s'impose comme le meilleur S.T.A.L.K.E.R. à ce jour. À 30 euros, si vous prétendez aimer le jeu PC, vous ne pouvez pas faire l'impasse sur ce FPS majeur.

PLUS
- La Zone, merveilleuse
- Missions secondaires à la pelle
- Plus RPG qu'auparavant

MOINS
- Encore un peu buggé
- Scénar un peu long à se lancer
- J'ai peur des mutants

VERDICT 17/20

Il m'aura fallu enfoncer des tournevis dans quelques alimentations de PC, glisser des punaises dans certains plats de lasagnes et renverser de malencontreux cafés sur des écrans LCD flambant neufs, mais j'aurais fait bien pire pour obtenir ce test de Call of Pripyat. Et pour cause. Dans un monde fou où la majorité n'a d'yeux que pour les monotones Call of Duty, la série S.T.A.L.K.E.R. m'a toujours donné l'impression d'être un phare dans la nuit. Loin des shooters linéaires aux scénarios lapidaires, GSC Game World a su imposer son propre style. Un subtil mélange FPS / RPG, une ambiance glauque à faire chouiner Chuck Norris et surtout... La Zone ! Un vrai petit bout d'Enfer servi aux gamers sur un plateau d'argent. Pas de doute, mes petits camarades de Joystick l'ont échappé belle.

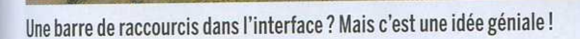
La Belle au bois crevant

Pour ceux qui n'auraient jamais touché un S.T.A.L.K.E.R. ou qui auraient la mémoire d'un marshmallow, arrêtons-nous un peu sur la Zone ; ça me fait plaisir. Zone est le nom donné aux terres dévastées par l'explosion de la centrale de Tchernobyl. Les retombées nucléaires y ont fait naître des êtres étranges, mais ont surtout créé des « anomalies » physiques. Dans ce Call of Pripyat, elles sont plus belles que jamais. Ici, on peut apercevoir une boule de feu baptisée Soleil, là-bas c'est l'eau d'un marais qui se bombe sans raison. Après deux jeux, le spectacle de ces étrangetés est toujours aussi frappant, même pour vous qui pensez connaître Tchernobyl mieux que votre propre salle de bain. Cette fois-ci, vous n'évoluez plus au centre de la Zone, mais dans sa bordure extérieure, constituée de trois énormes régions inédites au level design exemplaire (Zaton, Jupiter et Pripyat). Vous êtes un militaire parachuté dans ce vaste monde avec une mission des plus vagues : enquêter sur de mystérieux



L'une de mes anomalies préférées. Et je trouve que cette carcasse d'hélicoptère donne un certain cachet à l'ensemble.





Une barre de raccourcis dans l'interface ? Mais c'est une idée géniale !





J'aurais bien mis un mutant, mais je serais mort.

crashs d'hélicos russes. Vous ne savez pas où aller, vous ne connaissez personne, vous êtes seul et le monde s'offre à vous. Enfin, pas n'importe quel monde… la Zone ! Un territoire à la fois hostile et merveilleux. Tous les deux pas, vous pouvez trouver un truc fou tout aussi fascinant que terrifiant. Par exemple une fois, je suis tombé en pleine nuit sur une carcasse de train où une énorme boule de lumière faisait les cent pas. Ma lampe frontale étant éteinte, je ne voyais mis même que ça ; petite note : rien n'attire mieux les balles qu'une lampe dans le noir, autant se balader avec un panneau « Free headshot ». Bref, j'avais tout autant envie d'aller jeter un œil sur ce train que de décamper. Dans un jeu linéaire, je n'aurais pas eu le choix. Là, le fait de pouvoir esquiver ce probable piège / mutant / anomalie le rend d'autant plus intrigant. Vous voyez ce que je veux dire ? L'ambiance de Pripyat est aussi lourde que prenante. J'adore.

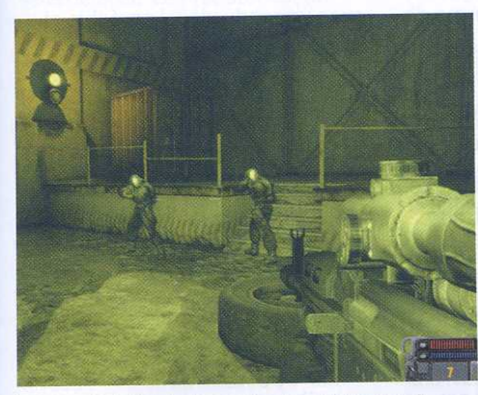
Je vous ai compris !

C'est comme ça, la Zone ensorcelle les joueurs. GSC semble l'avoir parfaitement compris et a tout fait pour la mettre en avant. Les combats se font ici plus rares, ce qui permet à l'aspect RPG du soft de prendre le pas sur la partie action. Il faut dire qu'avec ce Pripyat, le développeur prétend avoir « gardé le meilleur des deux premiers jeux pour sortir le meilleur S.T.A.L.K.E.R. à ce jour ». Concrètement, cela se traduit par une interface épurée, une aventure essentiellement localisée en extérieur, ou par la disparition des guerres de factions de Clear Sky qui pouvaient devenir lourdingues. Notons également que les hordes de bandits sont ici beaucoup plus discrètes qu'avant, et que le repop semble avoir considérablement diminué. Louée soit la Grande Loutre ! Vous n'aurez plus à dézinguer soixante fois les mêmes ennemis pour franchir un checkpoint interzone. D'ailleurs, les trois régions de la Zone sont désormais d'un seul tenant. Vous vous mangerez encore de très nombreux allers-retours, mais sans ces incessants temps de chargement qui plombaient le plaisir de jeu. Il resterait beaucoup à dire, mais en un mot comme en cent : Call of Pripyat s'impose comme un excellent jeu en gommant d'un geste souple les plus gros défauts de la série… Enfin, pas les bugs ! Faut pas non plus renier ses origines !

LUCKY

MISSIONS PAS SI SECONDAIRES

En marge de votre enquête principale, vous aurez moult missions annexes à disposition. N'hésitez pas à en faire un maximum pour multiplier vos chances de trouver des caches d'armes, ou simplement pour vous faire des amis qui pourraient être utiles au moment de rejoindre Pripyat. Oops, j'en ai déjà trop dit, pardon. Sinon, DX9 ou DX11, ça tourne sur toutes les bécanes ou presque, foncez !



Les mecs ? C'est moi qui vous ai embauché, tirez pas !



Pour booster la durée de vie, pensez à camper.



Hello Pripyat ! Quel charme ! Quelle ambiance !



Et voilà… Trois aliens, un predator, et c'est toute la discipline qui fout le camp. Relève-toi, soldat ! Tu n'as pas fini de débarrasser la table !

Genre FPS
Éditeur Sega
Développeur Rebellion
Âge conseillé Adulte
Site www.sega.fr/games/aliens-vs-predator/
Prix Environ 55 euros
Sortie 19 février 2010
Configuration recommandée Proc 3,2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Immersion et variété, tels sont les maîtres mots de ce FPS futuriste, qui proposera, au travers de ces trois héros, trois ambiances réussies. Reste à voir le multi, qui n'a pas pu encore être testé par nos soins.

PLUS
- Les trois points de vue
- Un level design réussi
- Le Predator bien mis en valeur

MOINS
- La partie « alien » trop facile...
- ... Et qui donne la nausée.
- Quelques animations un peu ratées

VERDICT 14/20

BOUH !

Aliens vs Predator

Kracou ? C'est Sundin ! On vient de recevoir du FPS qui tache, Aliens vs Predator, ça te tente ? Moi, je n'ai pas trop le temps, tu sais ce que c'est : le bouclage, les press tours… Comment ? La voix qui tremble ? Non, non, tout va bien…

Franchement, j'hésite… Oui, j'hésite à démarrer ce test par les premiers pas de Sundin sur Aliens vs Predator. En effet, ladite prestation ne le met pas vraiment à son avantage, et le risque qu'il passe en mode « Toulousain blessé dans son orgueil » n'est pas négligeable ! Il pourrait fort bien décider en représailles de me priver de ces délicieux chocolats qu'il garde en abondance dans le tiroir de son bureau. Pourtant, j'ai beau chercher, je ne trouve pas de meilleure introduction à l'expérience proposée par ce FPS que de vous résumer ces dix minutes d'anthologie qui ont vu NOTRE Sundin, craquer comme une fillette devant les attaques sournoises de tout un tas de créatures xénomorphes.

La peur au ventre

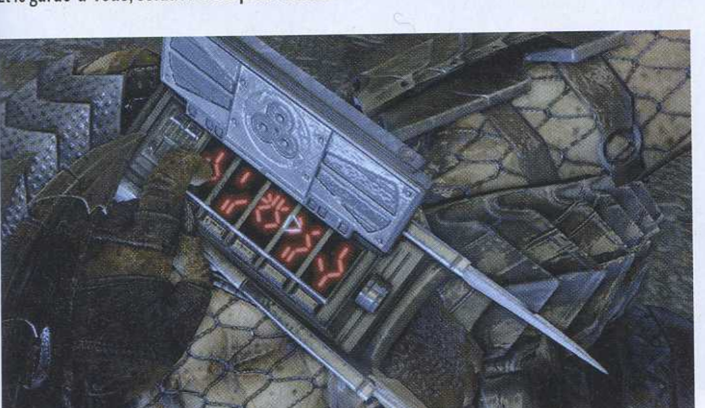
L'affaire s'annonçait pourtant bien : c'est drapé de son bel uniforme de marines et le fusil à impulsion bien en main qu'il entre dans ce complexe colonial qui a visiblement fait son temps : issues bloquées, couloirs faiblement éclairés par la lueur jaune des verrines de sécurité, et, de temps à autre, ces trous dans le décor que l'on reconnaîtra entre mille, comme caractéristiques de la présence de xénomorphes turbulents. Alors que Sundin montre déjà ses premiers signes de faiblesse, arrosant nerveusement un pauvre câble électrique qui tombait du plafond, j'en profite pour admirer par-dessus son épaule tout le travail réalisé en termes de level design, avec un rendu visuel agréable et très proche d'Aliens le retour, de Cameron : les niveaux sont étroits et bien angoissants, aidés en cela par des jeux d'ombre et de lumière judicieux. L'effet est saisissant : à chaque nouvelle porte qui s'ouvre, à chaque grincement de la structure du bâtiment, mon Sundin se crispe un peu plus. Son état ne fera qu'empirer… jusqu'à l'abandon pur et simple du test. Cette première campagne, réussie, aura



Et le garde-à-vous, soldat ! C'est pour le chien ?



Cette vermine d'alien peut évoluer sur les murs et les plafonds !



Et pourquoi le Predator, il ne pourrait pas envoyer un SMS ? Hein ? Pourquoi ?



La fameuse vision infrarouge du Predator !

eu raison de son courage, et c'est avec un certain opportunisme que je me glisse dans la peau du Predator, pour le deuxième round (ndSundin : ce n'est pas tout à fait comme ça que ça s'est passé, mais bon...).

Un jeu, trois ambiances !

Même trame scénaristique, même planète, mais un environnement totalement différent. La jungle, vaste et luxuriante, succède aux étroits couloirs de la colonie. Et là, plus question de jouer les proies sans défense. Le Predator est un tueur froid et méthodique, disposant d'un arsenal, là encore, très fidèle à la référence cinématographique : vision infrarouge, système de camouflage et des armes capables de vous éparpiller un marine sur plusieurs mètres. Pourtant, malgré cette puissance de feu, c'est bien l'instinct du chasseur qui prévaut, grâce, une nouvelle fois, à un level design bien pensé : des niveaux très ouverts, avec de nombreuses positions surélevées, qui

« On aura véritablement l'impression de prendre la place d'un chasseur méthodique ou d'une bête impitoyable »

permettront de piéger les cibles pour mieux les empaler façon moyenâgeuse et agrandir votre collection de crânes. Des moments particulièrement jouissifs, qui donneront lieu à des animations tout en bestialité. Pas de doute : c'est du bon FPS, avec une alternance de style parfaitement maîtrisé : nerveux lorsque l'on joue les proies, et plus stratégique, lorsque l'on joue les chasseurs.

Nul n'est parfait...

Restait plus qu'à plonger dans les entrailles d'un colon pour en ressortir dans la peau d'un joli alien, et entériner toutes ces bonnes impressions. Tout du moins, c'est ce que j'aurais souhaité. Mais force est de constater que ce troisième périple n'est pas le plus réussi. Les décors en mettent toujours plein la vue, on s'habitue très vite à l'agilité et la vitesse de la bête, ou à sa capacité de grimper sur les murs et les plafonds... Seulement voilà : cette campagne côté alien m'a paru un poil trop facile, et du coup, nécessite moins de maîtriser les spécificités du monstre. Au chapitre des griefs, et après un retour sur la première campagne, je mettrai également un mauvais point pour le manque de diversité dans les situations, avec des affrontements plus convenus au fil de la progression. Ceci étant dit, il m'est difficile de terminer sur une note autre que positive. L'expérience reste extrêmement plaisante, et la variété de style offerte par les différents protagonistes humains et extraterrestres laisse augurer de bonnes choses pour ce qui est du multi.

KRACOUKAS



QUID DU MULTI ?

Pour juger de ce que Rebellion a prévu pour le multi, Sega nous a invités à une petite session de jeu quelques jours avant de nous envoyer la version test. Ce que l'on peut en dire, c'est que les modes de jeu étaient nombreux (Combat à mort par équipe, par espèce, Domination, Hunter, Infestation...), le rythme plutôt relevé, et les Predator... vraiment trop puissants par rapport aux marines ou aux aliens !



Les «objets vivants» sont la promesse de combats toujours aussi périlleux. Soyez préparés !

Genre Stratégie tour par tour

Éditeur Micro Application

Développeur Katauri Interactive

Âge conseillé 12 +

Site www.kings-bounty.com/eng

Prix environ 35 euros

Sortie Mars 2010

Configuration recommandée CPU 2 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo

Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Suite sans surprise, Armored Princess innove très peu, mais se révèle tout aussi efficace que son aîné. Un superbe jeu de stratégie donc, aussi accessible que prenant, qui vous scotchera sans mal des soirées entières.

PLUS

- Ultra-addictif
- Grande diversité des missions
- Assez peu gourmand

MOINS

- Très peu de nouveautés
- Un peu trop de parlotes
- Toujours pas de multi

VERDICT 15/20

LA PRINCESSE DE GLAIVES

King's Bounty : Armored Princess

Héraut fameux d'un genre tombé en désuétude, King's Bounty nous revient fort d'une princesse à la plastique irréprochable et au moral d'acier. Et c'est bon !

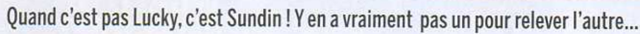
Voilà un an déjà, King's Bounty : The Legend avait, de façon assez surprenante, su rallier à sa cause à peu près tous ceux qui s'y étaient essayés, et remis au goût du jour ce genre assez peu représenté qu'est la stratégie tour par tour. Armored Princess, en proposant toujours un choix entre guerrier, mage et paladin, un arbre de compétences oscillant entre magie, force et esprit et un système de points de commandement pour engager des troupes, s'appuie résolument sur les bases de son aîné. Un presque copier-coller, reconnaissons-le, ce qui ne retire heureusement rien aux qualités de ce nouveau volet. Armored Princess se pose comme un jeu volontairement accessible, long, prenant, très centré sur les combats, avec des dialogues à rallonge, un humour bienvenu... et une gestion des troupes réduite à sa plus simple expression. On peut ainsi allégrement mélanger combattants humains, animaux, insectes, machines ou morts-vivants sans problème parti-culier, et tenter de nouvelles tactiques pratiquement à chaque combat !

Un peu, beaucoup, passionnément...

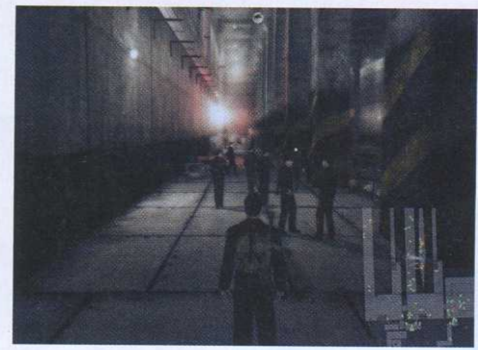
Une diversité agréable dans un jeu forcément répétitif, mais que l'on aurait tort de juger simpliste. Notre montée en puissance s'effectue en effet de façon assez lente, tandis qu'on enchaîne les affrontements, et apprend à gérer une multiplicité de détails : les différentes caractéristiques de nos troupes (initiative, moral, rapidité de déplacement, talent spécial, immunités...), la topologie du terrain, l'efficacité et la nature de nos sorts, etc. Parmi les rares nouveautés du jeu, signalons l'apparition d'un bébé dragon, petit mais (super) costaud, qui remplace les esprits enragés du premier volet, l'apparition d'hommes lézards ou encore la possibilité de posséder une monture volante. C'est peu, mais le jeu est tellement bon – dans le sens où on ne s'y ennuie jamais – qu'il mérite de toute façon définitivement le détour...

CHRIS




Quand c'est pas Lucky, c'est Sundin ! Y en a vraiment pas un pour relever l'autre...




Trois... Six... Neuf... Où est-ce que je vais bien pouvoir empiler ça ?

Genre Infiltration
Éditeur Micro Application
Développeur Haggard Games
Âge conseillé Tout public
Site www.death2spies.com
Prix environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,8 GHz, 2 Go de Ram et carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en français

L'ESPIONNAGE EN MONOCHROME

Death to Spies : Moment of Truth

Splinter Cell Conviction ayant choisi de se faire désirer encore quelques semaines, j'ai tenté de me consoler sur ce Death to Spies. Une bien maigre consolation !

Vous résumer le gameplay de ce second opus de la série Death to Spies va m'obliger à déterrer de vieux souvenirs, et notamment cette époque insouciante où, encore étudiant, je pratiquais avec quelques camarades alcooliques « le tas d'hommes ». L'idée est à la fois simple et efficace : il suffisait qu'un gars crie « tas d'hommes ! », pour qu'on se jette à terre les uns sur les autres, pour faire ? Oui, c'est ça : un tas d'hommes ! Death to Spies, malgré ses airs de jeu d'infiltration ultra-sérieux, reprend en partie cet étonnant concept. Ainsi, avant chaque mission, vous verrez un général russe bardé d'étoiles vous hurler un truc du genre « tas de nazis ». Puis, une fois infiltré dans une base militaire ennemie, vous assassinerez du casque à pointe et empilerez les corps sans vie dans un coin sombre pour réaliser ? Ben oui : un tas de nazis. De temps en temps, vous devrez également y piocher une nouvelle garde-robe, pour passer encore plus inaperçu, et faire grossir encore plus votre monticule.

Ramper n'est pas jouer

On tue, on cache les corps, on se déguise, jusqu'à remplir l'objectif. La routine est certes classique, mais ne choque pas durant les premières heures de jeu. D'autant que la difficulté n'a pas été bradée sur l'autel de l'accessibilité ! Le moindre faux pas, un déguisement approximatif, et c'est direct la boîte en sapin. Non ! Le fond du problème viendra plutôt de ce paradoxe entre un level design très ouvert et une marge de manœuvre finalement très réduite. Les cartes sont bien souvent tapissées d'ennemis, sans doute pour augmenter encore plus le challenge. Et on passe le plus clair de son temps à ramper et à chercher l'ouverture, l'action se limitant alors à quelques trop rares escarmouches. Un manque de rythme couplé à une réalisation sans panache, que ce mélange omniprésent de gris et de kaki ou ce manque de précision dans les mouvements du héros ne feront qu'accentuer... jusqu'à vous faire lâcher prise.

KRACOUKAS

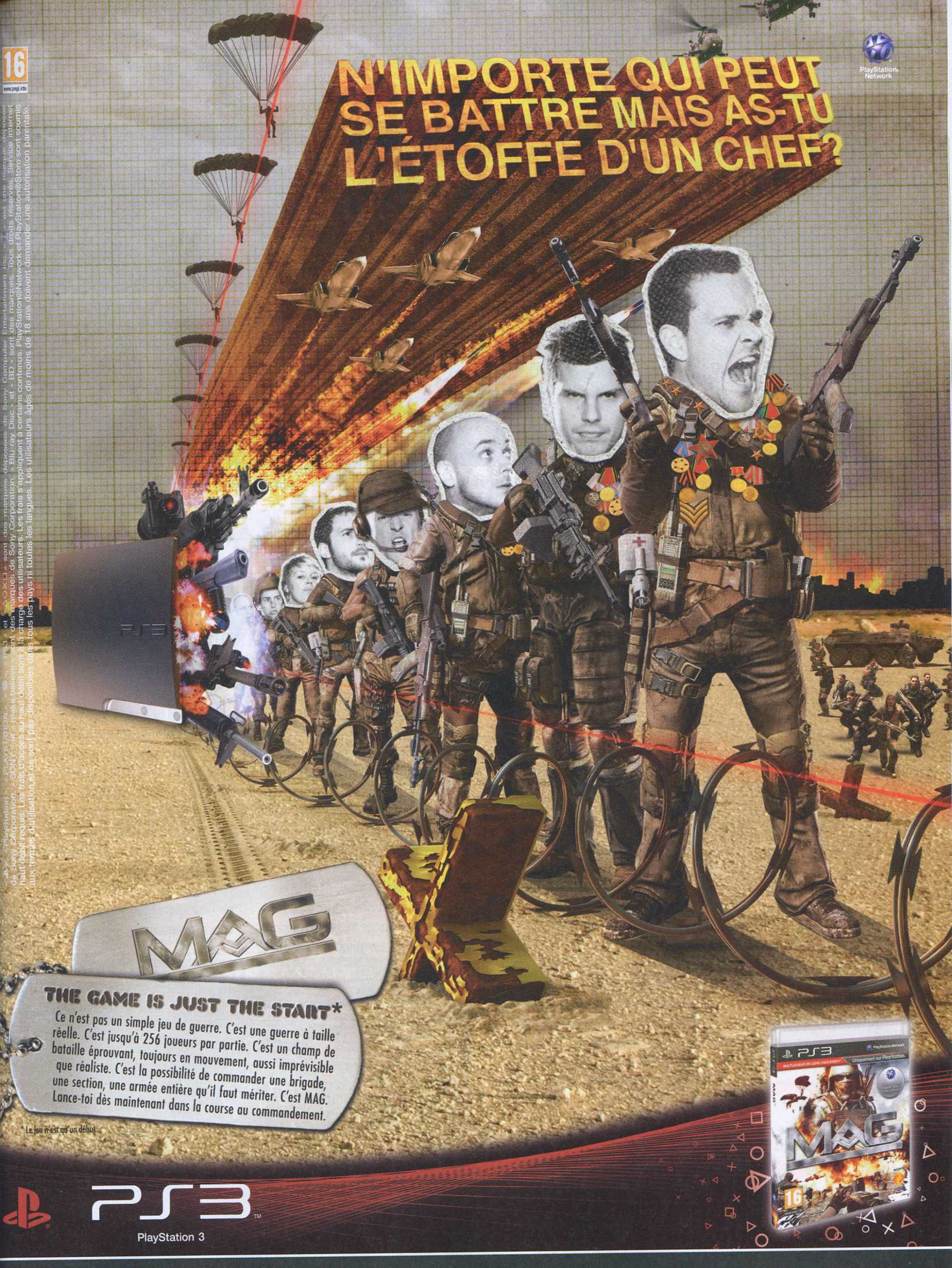
EN RÉSUMÉ

Que ce soit en termes de réalisation ou de rythme, ce jeu d'infiltration reste encore beaucoup trop austère. Seule la difficulté élitiste pourrait éventuellement attirer les fans du genre.

PLUS
- Le level design ouvert
- Le challenge proposé
- Faire des tas de nazis morts

MOINS
- Manque de rythme
- Faut aimer le gris et le kaki
- Contrôles approximatifs

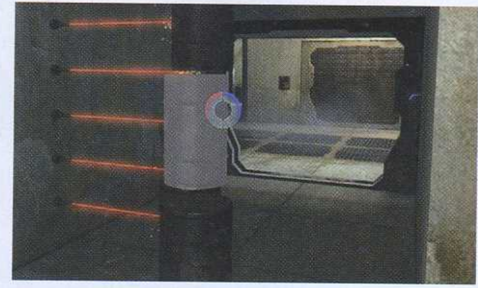
VERDICT  **11/20**



16
www.pegi.info
PlayStation Network
N'IMPORTE QUI PEUT SE BATTRE MAIS AS-TU L'ÉTOFFE D'UN CHEF?
PS3
MAG
THE GAME IS JUST THE START*
Ce n'est pas un simple jeu de guerre. C'est une guerre à taille réelle. C'est jusqu'à 256 joueurs par partie. C'est un champ de bataille éprouvant, toujours en mouvement, aussi imprévisible que réaliste. C'est la possibilité de commander une brigade, une section, une armée entière qu'il faut mériter. C'est MAG. Lance-toi dès maintenant dans la course au commandement.
* Le jeu n'est qu'un début
PS3
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe**
** Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.
« PlayStation », « PLAYSTATION », « PS3 » et « △○✕□ » sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. est une marque déposée
de Sony Corporation. « SONY » et « make.believe » sont des marques de Sony Corporation. « Blu-ray Disc » et « BD » sont des marques. Tous droits réservés. Service Internet
haut débit requis. Les frais d'accès au haut débit sont à la charge des utilisateurs. Les frais s'appliquent à certains contenus. PlayStation®Network et PlayStation®Store sont soumis
aux termes d'utilisation et ne sont pas disponibles dans tous les pays ni toutes les langues. Les utilisateurs âgés de moins de 18 ans doivent demander une autorisation parentale.



Contrairement à ce que cette capture peut signifier, les graphismes sont assez moches. Voire même très moches.





aaaaaaAAAAAAaaaaaa NooooOooonnn !

Genre Puzzle Game
Éditeur Headup Games
Développeur DnS Development
Âge conseillé N.C.
Site www.dns-development.com/twinsector.html
Prix Environ 19 euros
Sortie disponible
Configuration recommandée CPU 2.4 multicœur, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en français

NAUSÉEUX

Twin Sector

Vous avez érigé une statue à la gloire de Portal ? Vous êtes actuellement scotché sur Grappling Hook ? OK, alors oubliez tout de suite le médiocre Twin Sector.

Vous avez été neutralisé. Redémarrage depuis le dernier point de contrôle. Vous avez été neutralisé. Redémarrage depuis le dernier point de contrôle. Vous avez été n... NON, je ne cherche pas à gagner du signe et à me faire payer pour un test écrit à base de « Vous avez été neutralisé. Redémarrage depuis le dernier point de contrôle ». C'est juste que cette phrase, assassine, traumatisante, INSUPPORTABLE, m'a été serinée tout au long du périple Twin Sector. Par qui ? Par OSCAR, une vulgaire intelligence artificielle qui nous a réveillés (nous, la protagoniste, pas nous, Lucky, Kracoukas et moi) pour sauver ce qu'il reste d'humanité dans un futur post-apocalyptique. Ambiance tendrement inquiétante, vue à la première personne, mécanique de jeu basée sur la résolution d'énigmes, vous avez compris, Twin Sector ressemble fort à un ersatz de Portal.

Mou, mou, mou du genou

Du Portal certes, mais en un peu nul. Par où commencer ? Allez, par le gant télékinétique sur lequel repose le gameplay. Je sais déjà plus pourquoi, mais notre héroïne se réveille avec deux manicles bien laides, qui vont néanmoins lui permettre de manipuler les objets (les repousser ou les attirer) et de décupler ses capacités physiques (sauter très loin, amortir une lourde chute). Le problème, c'est que niveau nervosité et précision, ce n'est pas trop ça. Pas mieux question réalisme et physique, on est loin des standards aussi. Les bidons ou les caisses semblent par exemple faits de polystyrène... Autre situation invraisemblable : on ne meurt pas quand une bonbonne de gaz nous explose à la tête mais quand on tombe de deux mètres, si ! Avec la petite phrase qui s'ensuit et que je ne répéterai pas. Je conclurai donc par ce superbe mot lancé derrière mon dos par notre Savonfou national : « Même la fille de l'écran de chargement a l'air de s'emmerder ».

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

Pas pourri mais pas vraiment excitant non plus, ce Twin Sector restera dans nos mémoires comme un ersatz de Portal assez médiocre, la faute à un design et à un level design peu inspirés.

PLUS
- Concept intéressant
- Pas cher
- Fait travailler les méninges

MOINS
- Mou
- Pas beau
- Pas fun

VERDICT 6/20





Clic gauche, gant rouge, on attire les objets. Clic droit, on les repousse.

ABONNEZ-VOUS joystick

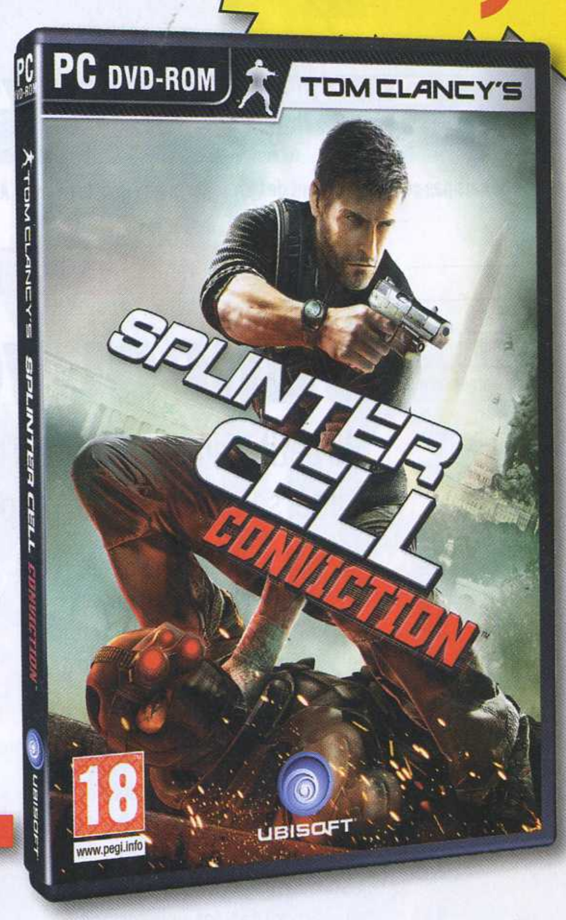
VOUS AVEZ CONNU L'INFILTRATION ? PASSEZ MAINTENANT À L'ACTION !

Joystick (1 an/13 n°)	90,35 €*
+ Le jeu Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION® (version PC)	49,98 €**
Total	~~140,33~~ €

79,50€



+



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P228

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^{os} + le jeu **Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION®** (version PC) pour **79,50** € au lieu de 140,33 €*.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❑ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le : |_|_|_|_| (validité 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom[1] : ....
Prénom[1] : ....
Société : ....
Adresse[1] : ....
Code Postal[1] : |_|_|_|_|_| Ville[1] : ....
Adresse email[1] : ....
Tél fixe : ....
Tél portable : ....
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

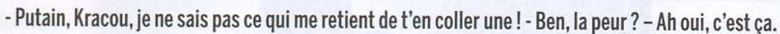
Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions[1] :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

[1] Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION®" au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage).
** Sortie du jeu avril 2010. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/10.**
Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❑. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.




- Putain, Kracou, je ne sais pas ce qui me retient de t'en coller une ! - Ben, la peur ? – Ah oui, c'est ça.





Tournez à droite, puis restez sur la file de droite.

Genre Sports de glisse
Éditeur Sega
Développeur Eurocom
Âge conseillé Tout public
Site www.olympicvideogames.com
Prix Environ 55 euros
Sortie disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo / Athlon 2x 1,86 GHz, 2 Go de Ram, 4 Go d'espace disque, GeForce 8600GT/ATI 3600
Texte & voix en français

VIVE LE VENT, VIVE LE VENT, VIVE LE VANCOUVER

Vancouver 2010

Ma petite faiblesse à moi, c'est le café... Une préférence pour le guatémaltèque, bien corsé, sans sucre. Quel rapport avec Vancouver 2010 ? Ben, vous allez voir...

C'est dingue, comme un mauvais timing peut réussir à vous pourrir une journée ! Ce matin, 10 h 08, je décide qu'une pause-café, la quatrième, s'impose. Je quitte donc mon bureau quelques instants pour aller quémander un double expresso chez ces bourgeois de Joypad, et rate de peu un Sundin guilleret qui remonte avec ses trois enveloppes à bulles. Vous vous en doutez, les enveloppes contenaient des jeux, et attention : que du beau linge ! Twin Sector, Vancouver 2010 et Death to Spies ! Oui, je sais : ça fait rêver. Et devinez un peu qui a eu double ration de rêve, respectant en cela la fameuse règle du « t'avais qu'à être là le jour du partage » ? Eh oui, c'est El Gringo. Quelques heures plus tard, me voilà en train de tapoter frénétiquement sur mon clavier pour vous livrer mes impressions sur cette énième exploitation des Jeux Olympiques d'hiver. Et soyons honnêtes, malgré tout le mal que je pense de ce titre, il me sera difficile de prétendre n'avoir éprouvé aucun plaisir en jouant. La prise en main est aisée et la plastique générale plutôt avenante, grâce notamment à une impression de vitesse plutôt bien rendue et des déhanchements de sportifs souples et précis. Bref, sur un plan technique, le travail est tout à fait honorable.

Pour le reste, en revanche...

Le minimum syndical ! Voilà le constat accablant qui transparaît en ce qui concerne le contenu. Mais où sont donc passées toutes ces épreuves improbables, comme le curling ou le combiné ? Et qu'est-ce que c'est que ce mode défi insipide, que mon hamster aurait réussi à plier en une heure de temps ? Du coup, il reste quoi : une poignée de sports de glisse qui se ressemblent tous plus ou moins, et la possibilité de scorer ou d'affronter ses potes sur Windows Live. Une bonne idée en soi, qui n'ira malheureusement pas bien loin puisque vous ne trouverez comme partenaires que les quelques testeurs qui ont eu le jeu entre les mains... Et il m'est d'avis qu'ils vont très vite passer à autre chose.

KRACOUKAS



Vancouver 2010 : un jeu qui aime les hommes qui aiment les modélisations près du corps... Rrrrr

EN RÉSUMÉ

Messieurs les développeurs, si ça vous emmerde de faire des jeux de sports d'hiver, faut le dire ! Non parce que là, on sent vraiment que le cœur n'y était pas... Du coup, le compte non plus !

PLUS
- Visuellement réussi
- Bonne prise en main
- L'option multijoueur

MOINS
- Trop peu d'épreuves
- Elles se ressemblent toutes
- Difficulté dérisoire

VERDICT  **9/20**



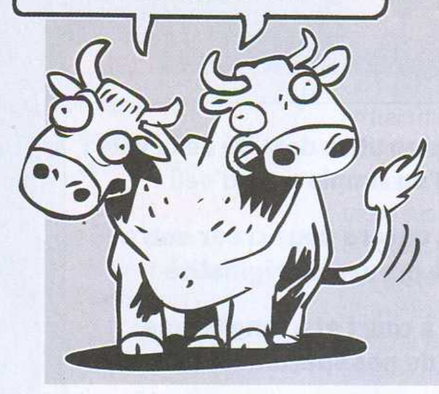
NEWS 88
Vêtu de son plus beau pyjama, Kracou se lance à l'assaut de Star Trek Online. Heureusement il en sort indemne.

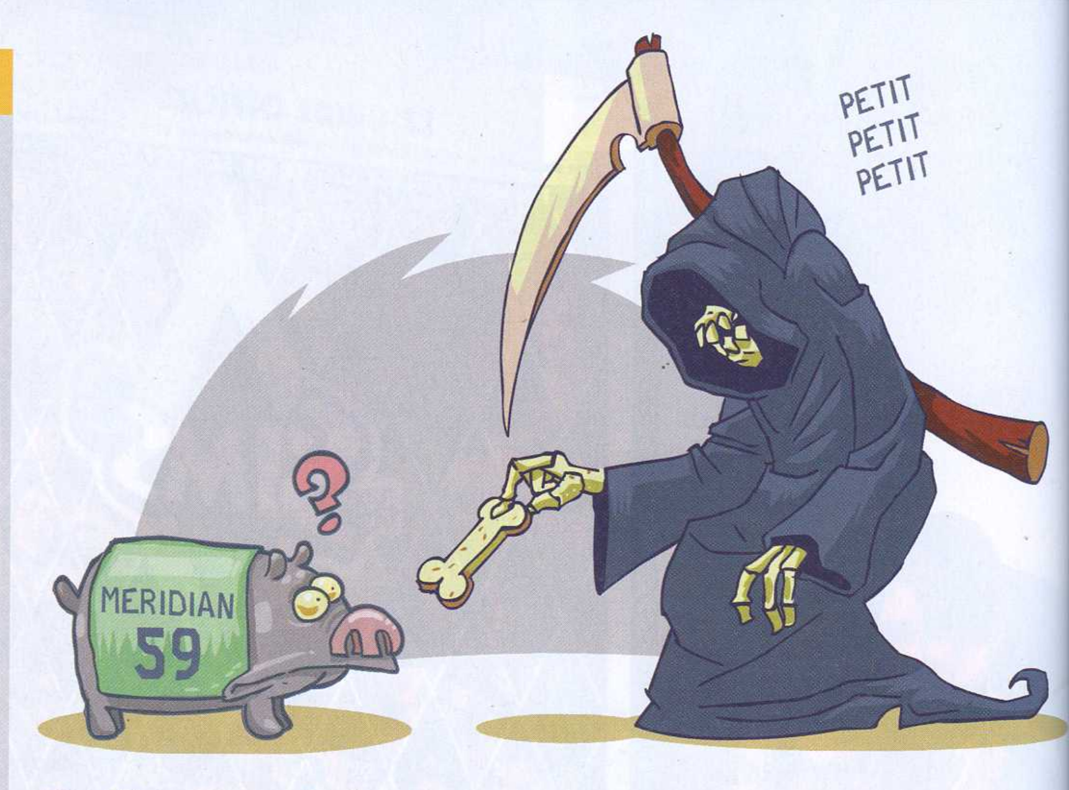
Édito

PAR LUCKY

Mensooonge !

Je dédie cet édito aux bonimenteurs à la petite semaine, à tous les beaux parleurs, aux marchands de vent ou en un mot, à tous ceux qui parlent pour ne rien dire. Pour ne rien vous cacher, en ce moment précis, je pense très fort à Interplay qui a annoncé le bêta-test de son Project V13 pour… 2012. Pour la petite histoire, rappelons qu'Interplay et Bethesda développent chacun un MMO, et se font actuellement des croche-pattes par avocats interposés pour savoir qui aura l'illustre honneur d'estampiller son jeu du lucratif nom de Fallout ? Qui amassera les millions sans effort ?
Le suspense est total. Pour l'instant, la justice place le bon droit du côté d'Interplay, mais dans les cordes, Bethesda ronge son frein. Le papa de Fallout 3 a beau étaler ses millions de dollars de budget, son cahier des charges de 218 pages détaillant les mécaniques d'un jeu de « type World of Warcraft », Interplay le tient en échec grâce à la diffusion d'un unique artwork. Et voilà ce dernier qui fanfaronne de plus belle en lançant des « bêta-test pour 2012 ! ». Des promesses ? Non, de la poudre aux yeux.





Meridian 59 ■ La fin d'une époque

Un nom prophétique

Il y a parfois des histoires qui se finissent bien. Des histoires où Samantha propose à Jim de rester son ami même après l'avoir vu culbuter Nancy dans le lit conjugal. Mais parfois aussi, il arrive que Samantha explose la tête de Jim sur le macadam. Aujourd'hui, nous sommes clairement dans ce second cas de figure. Ainsi, début janvier, Brian Green annonçait sur son blog la mort de son studio. Petite parenthèse, la chose est amusante puisque la boîte en question s'appelait Near Death Studios, soit « studio proche de la mort » pour les anglophobes. Fin de la parenthèse. En mettant un terme à cette aventure, le Monsieur laisse Meridian 59 dans une situation précaire. En fait, depuis quatorze ans, Brian fait des pieds et des mains pour garder en vie ce MMORPG de 1996 (un an de plus qu'Ultima Online !), mais arrivé à bout, notre homme évoque sur son blog une « vie ratée ». Il cherche une explication à son échec.

> Il arrive que Samantha explose la tête de Jim sur le macadam.

Maintenant arrêtons-nous deux secondes sur un passage précis dudit blog : « M59 n'a jamais vraiment pris d'ampleur. Pourtant, le fait que l'on aide à la préservation d'un vieux jeu intéressait la presse, et une poignée de joueurs se démenait avec nous pour le garder en vie. D'un autre côté, cette même presse ne s'est jamais vraiment penchée sur les efforts que nous faisions pour améliorer les choses, et nos fans ne semblaient pas vouloir attirer de nouveaux joueurs. Nous […] possédions assez d'argent pour continuer mais pas suffisamment pour grandir ». Et donc ? C'est la faute de la presse si Meridian 59 n'est pas devenu le MMO du millénaire ? Si en 2004 sa refonte graphique passionnait moins que World of Warcraft ? Admettons, mais quand même ! Accuser les joueurs de ne pas avoir ramené de monde ! C'est un peu fort. Surtout que ce sont ces mêmes joueurs qui ont permis au studio de se monter. Brian, mon garçon, on peut être aigri sans être ingrat.


MODS 91
Épée à la ceinture et baluchon sur l'épaule, Lucky replonge en plein Warhammer Online. Il en sort évidemment indemne.


AU SECOURS 94
En direct du front, Savon amasse les conseils multi à la pelle pour Modern Warfare 2. Malheureusement, il en sort indemne.


AU SECOURS 96
N'écoutant que son courage, Deez affronte L4D2 en expert. Comme prévu, les zombies s'en sortent indemnes.

Dark Age of Camelot ■ GOA perd la garde des enfants

Retour au bercail !

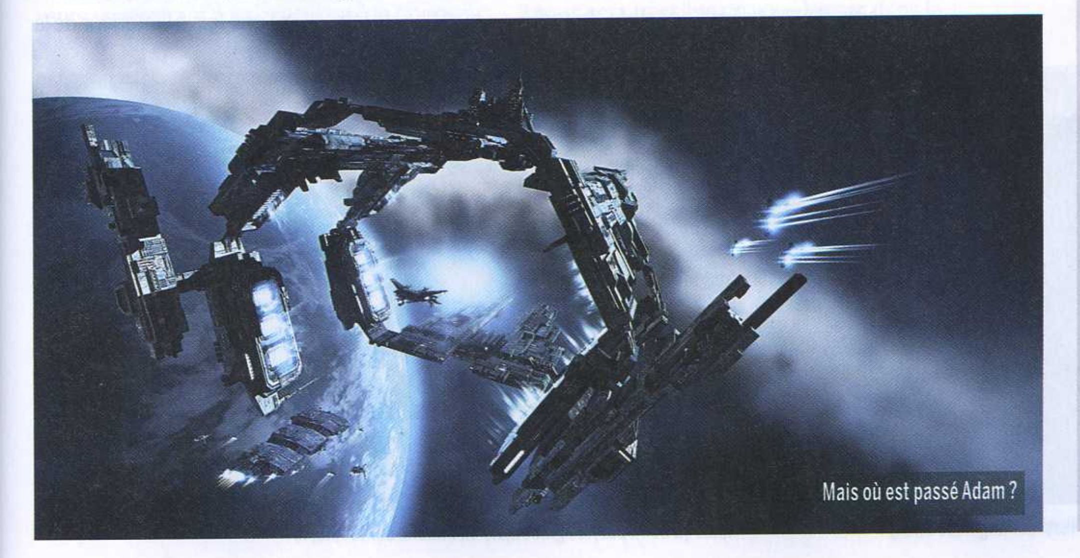
Ces dernières années, GOA, tel un enfant fou décidé à manger autant de sucreries que possible sans se soucier de ses futurs frais dentaires, a accumulé les projets. Au hasard, citons Warhammer Online et toute une panoplie de Free 2 Play à l'intérêt plus ou moins discutable. Après avoir renoncé à nombre de jeux gratuits au nom de la sacro-sainte rentabilité, le Français abandonne aujourd'hui DAOC. « Enfin ! », crient les joueurs. En effet, nombre de Camelotiens de mon entourage jouent depuis des années déjà sur la version anglaise du jeu ; un exode qui ne satisfait personne, surtout pas les joueurs, contraints d'accepter un lag indécent. Pourquoi partent-ils ? Eh bien, chère Maryse, figurez-vous que la faute en revient à un GOA tendrement à la ramasse, qui impose un délai de presque un an sur l'application du moindre patch signé Mythic. Résultat : à compter du 17 février 2010, le développeur reprendra les choses en main. Si le détail de l'opération n'est pas encore connu, reconnaissons que la situation pourrait difficilement être pire. D'ailleurs, cher GOA, comptez-vous grossir un jour la boutique in game de League of Legends ou attendez-vous d'être définitivement à sec ?



EVE Online ■ Champagne et cotillons

Demain, le monde !

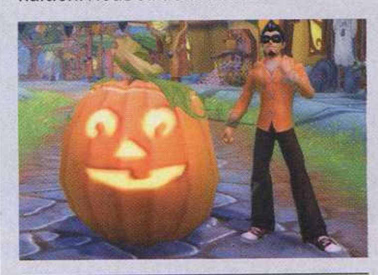
Comme chaque mois, début janvier, le développeur CCP (à ne pas confondre avec CCCP, aucun rapport) célébrait un nouveau record de connexions simultanées sur EVE Online. En effet, ce ne sont pas moins de 54 446 joueurs qui se sont logués en même temps sur l'unique serveur du jeu qui, après six ans d'exploitation, n'en finit pas de se surpasser. C'est marrant, ma femme m'a dit la même chose dernièrement.


Mais où est passé Adam ?

BRÈVES

25 000 dollars pour la cause

Sony Online Entertainment vient d'accomplir un geste qui mérite d'être souligné sans humour. En effet, l'exploitant de Vanguard et EverQuest a effectué pendant trois jours des ventes d'items ingame dont le bénéfice est allé directement aux survivants du sinistre haïtien. Nous saluons l'initiative.



Au secours de Valve

Une poignée de mappeurs français, lassés d'arpenter inlassablement les mêmes maps de Team Fortress 2, vient de lancer le Bulletcrops Project. Le but ? Créer textures et objets inédits pour le hit multi de Valve. Pour l'heure, six maps sont en route. **Site : www.minerality.fr/bulletcropsproject.**



Attention ! Inutile !

D'après un communiqué tout à fait formel, je peux vous affirmer que Miguel Caron est aujourd'hui à la tête de Funcom Games Canada, studio qui œuvre notamment sur le MMO The Secret World. Voilà. Après voyez-vous, on s'en balance gentiment, mais au moins, l'info est passée.

Star Trek Online ■ Promo sur les pyjamas

OH CAPITAINE, MON CAPITAINE !

La bêta de Star Trek Online s'offre à moi, et impossible de mettre la main sur mon édition collector du dictionnaire français-klingon ! Mes cours de chimie de terminale, un demi-bilboquet... Mais bon sang, où ai-je bien pu le mettre ? Je ne peux tout de même pas partir sans lui !

Jeeee suuuiis... un pigiste mal rasé avec un léger problème de surpoids post-fêtes de fin d'année et qui met du chocolat partout sur la moquette de mes voisins sans nettoyer. Sans être l'un de ces fameux fan-boys lobotomisés par trois décennies de lutte pour la reconnaissance officielle de la langue klingon, je n'en reste pas moins admiratif devant ce monument de science-fiction qu'est Star Trek. Aujourd'hui, Cryptic signe son adaptation MMO de la bête avec moult hommes en pyjama et des batailles spatiales par USS TrucMuche interposés, et j'espérais naïvement fêter ça en testant la bêta depuis la station spatiale internationale pour une plus grande immersion. Je suis ? Je suis ? Un gros utopiste, pour avoir pensé que Death Pote ferait péter le budget juste pour mes beaux yeux, doublé d'un voyageur aigri, puisque c'est finalement le cul vissé sur la chaise de mon bureau exigu de Levallois que je me suis lancé dans le vaste Star Trek Online. Un cadre loin des fastes tant espérés, mais qui n'aura finalement pas terni mon premier contact avec un gameplay que l'on qualifiera d'original, puisqu'il s'articulera autour de deux idées fortes : l'alternance des phases d'action dans l'espace (en vaisseau) et au sol (en baskets), et l'opposition de style entre deux factions : la festive fédération d'un côté, les farceurs klingons de l'autre.

> « Sans liberté de choix il n'y a pas de créativité. »
> **Capitaine James T. Kirk**

BIENVENUE À BORD, CAPITAINE

Voyons déjà comment ça se passe à bord d'un vaisseau. Et comme l'expérience du terrain vaudra bien toutes les explications du monde, mettons-nous tout de suite dans la peau d'un fier lieutenant fraîchement promu au sein de la fédération. À nous les commandes d'un Enterprise flambant neuf, le bel uniforme moulant, avec le sigle en forme de V inversé, et les femmes qui se jettent à nos pieds tellement on ressemble au capitaine Kirk quand il était jeune. L'une de nos premières missions consistera à aller délivrer un diplomate en zone klingon avant que ce dernier ne soit transformé en amuse-gueule. Première étape : on arrive sur place tel le phœnix pour découvrir que la station spatiale juste devant est encerclée par de nombreux oiseaux de proie. Les volatiles sont certes plus rapides et plus maniables que notre appareil, mais bien moins résistants. On dirige donc le maximum d'énergie vers les boucliers et les phasers, on se positionne à distance de détection, et on laisse venir. Il sera même possible de rediriger l'énergie du bouclier spécifiquement dans une direction, vers l'avant dans le cas présent, pour plus d'efficacité.

TORPILLES À PHOTONS : FEU !

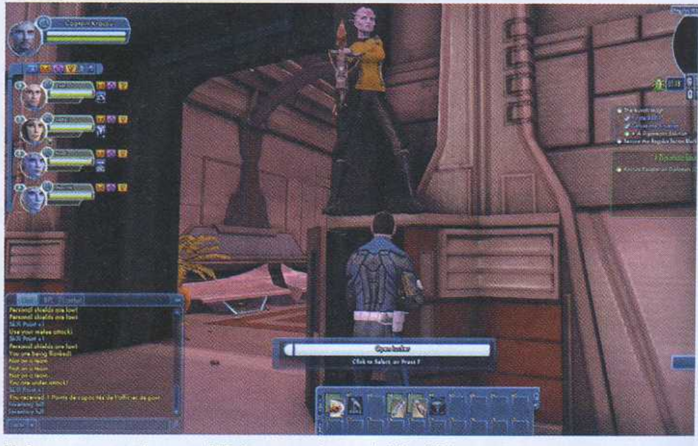
Avec une telle manœuvre, le temps que l'ennemi arrive sur nous et tente un contournement, nous avons déjà réduit sa force de frappe de moitié. Il suffira ensuite d'un rééquilibrage des boucliers pour s'assurer une victoire cinglante sur le reste des troupes. Outre la gestion de l'énergie, on pourra profiter des conseils et des compétences de nos trois officiers de pont qui disposeront chacun d'une spécialité : l'officier tactique ne sera que muscles et puissance de feu, tandis que le scientifique proposera des compétences de support, comme le soin ou l'affaiblissement des défenses adverses. Quant au petit dernier, l'ingénieur, il vous apportera une meilleure maîtrise de notre vaisseau. Au final, on obtient des joutes spatiales très proches de l'esprit de la série, à la fois tactiques et animées, même si le rythme est encore un peu lent à mon goût.

TÉLÉPORTATION, MONSIEUR SPOCK !

Bien ! L'ennemi n'est plus que cendres fumantes, le ciel est dégagé, il nous faut maintenant quitter le vaisseau et aller récupérer cet imbécile de diplomate. Un impératif qui va entraîner un changement radical dans la configuration du jeu puisqu'une fois à l'intérieur de la



Deux heures de boulot, mais ça valait le coup : ma version klingon de Lucky !



Mais ça ne va pas, les gars ! Mais on marche sur la tête, là !

«Pardon les gars... C'est les flageolets de ce midi, ça ne passe pas.»

station, vous ne dirigerez plus un vaisseau, mais une escouade de 4 à 5 personnes. En pratique, le gameplay s'apparentera à celui de Dragon Age : on pourra positionner ses troupes et utiliser leurs compétences au mieux du terrain et de la situation, avec toutefois une différence de taille : MMO oblige, tout est en temps réel. Autant dire qu'il ne faudra pas être avare en manœuvres perspicaces et en clics de souris ! Mais dites-moi : tout cela nous fait une base plutôt prometteuse, non ? Bon, certes, l'interface permettant de gérer votre équipe au sol est pour l'instant assez inconfortable et, de manière plus générale, le jeu donne l'impression d'un grand chantier en construction, les serveurs se montrant aussi volatils qu'un troupeau de perdrix à l'ouverture de la chasse. Un détail d'autant plus gênant, qu'il nous aura empêchés de profiter pleinement du deuxième gros atout de STO : son approche des factions.

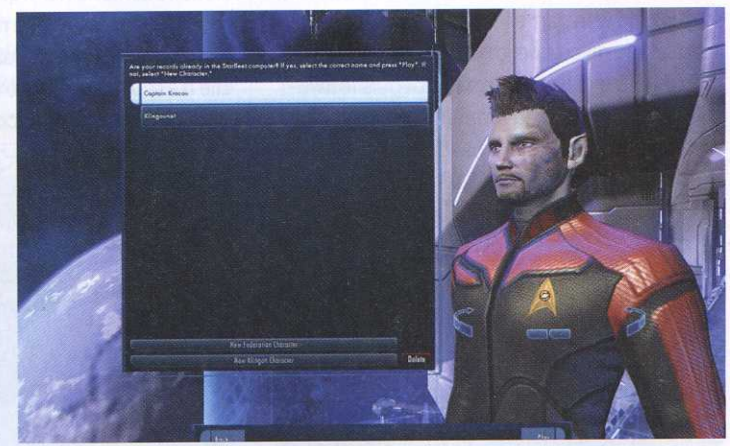
HISTOIRES D'AMITIÉS VIRILES

Car vous le constaterez vite : la vie au sein de la fédération est très bon enfant ! On s'entraide, on vole au secours de la veuve et de l'orphelin. En langage MMO, cela implique une orientation très PvE, avec des missions à compléter en coopération, et un peu de PvP histoire de pimenter l'aventure. Mais dès que votre personnage aura atteint le grade six (ou niveau six si vous ne parlez pas le Star Trek), il vous sera possible de vous lancer dans la création d'un capitaine klingon. Et disons-le clairement : le klingon est beaucoup moins sociable. Pour bien marquer cette différence, Cryptic a donc décidé d'axer sa progression autour d'un contenu PvP, avec des combats entre maisons, pour le contrôle de telle ou telle ressource, que ce soit dans l'espace ou sur une planète. De même, la notion de défi sera partie intégrante de votre développement. Une dualité qu'on a franchement hâte de tester, puisque, comme je le disais un peu plus haut, les problèmes techniques, couplés à la difficulté de trouver des adversaires dans cette phase de bêta fermée, nous auront un peu laissés sur notre faim.

KRACOUKAS



Le travail de Cryptic en matière de personnalisation est tout de même assez impressionnant.



«Va, fier Kracou... et meurs courageusement pour les tiens.»

FREE 2 PLAY

Occupé à peindre son appart en vert sapin et à soigner son hamster obèse, Lucky m'a gentiment proposé la page Free 2 Play. Faut dire qu'il était sacrément à la bourre, le bougre ! Allez, ne pleurez pas, je vous ai trouvé quelques bricoles sympathiques. **PAR SUNDIN**


REN, futur jeu de RENom !

REN

Jouer au boulot à un Free 2 Play classique (comme League of Legends ou Runes of Magic), c'est toujours assez délicat. Difficile de rester discret en cliquant 20 fois par seconde, et si comme moi vous avez une souris qui date des années 40, autant dire que c'est mort ; en deux-deux, votre patron vous calcule et vous met une violente claque derrière la nuque. Enfin, c'est comme ça que ça se passe ici. Bref, heureusement, certains ont trouvé une solution : le web game ! Ne nécessitant aucune installation, discret, le jeu sur navigateur est de mon avis la meilleure invention depuis le lave-vaisselle. Et en tant qu'amateur de jeux de cartes, je tenais à vous présenter REN. Ce petit jeu indépendant nîmois (si, si) se rapproche d'un The Eye of Judgment (PS3, 2007). L'idée est en effet sensiblement la même : une bataille de cartes sur un plateau de jeu composé de neuf cases. Armé de son « Deck » (un pack de cartes choisies au préalable), le but est de placer ses cartes sur le plateau de jeu de façon à marquer des points. Comment ? En fait, chaque bord de carte (en haut, en bas, à droite et à gauche) possède un nombre, un peu comme une force d'attaque si vous voulez. Si une de vos cartes a 12 points sur le bord du haut, et que votre adversaire pose une carte au-dessus qui a 15 points sur le bord du bas, vous perdez 3 points. Vous pigez ? Pas trop ? Moui, ça ne m'étonne pas, alors je vous invite d'autant plus à essayer REN illico. Si l'interface gagnerait à être un peu plus travaillée, et en dépit d'une communauté encore réduite, le concept se tient et incite à enchaîner frénétiquement les parties. Tout ça, sans donner le moindre doute à votre patron sur votre fantastique productivité. Elle n'est pas belle la vie ?

Site : www.ren-game.com/fr



Castle of Heroes

Du web game toujours avec Castle of Heroes, un titre qui se place exactement sur le même créneau que Heroes of Might and Magic Kingdoms, à savoir un mélange de gestion et de stratégie dans un contexte med-fan des plus classiques. Graphiquement, c'est vrai que c'est pas mal, mieux que son concurrent direct en tout cas. Je ne vais pas vous dire que c'est génial pour autant car moi, je trouve le concept un peu trop mou du genou. Mais bon, si vous aimez ça, sachez que c'est le jeu gratos sur navigateur le plus populaire en Chine (dixit le site officiel). Voilà qui donne envie !

Site : http://fr.heroes.gpotato.eu/



WonderKing

Le concours de japon-niaiseries lancé par Lucky le mois dernier m'a donné un sacré coup de fouet. J'ai donc passé les trois derniers jours de ma vie à chercher mieux (ou pire, c'est selon) que son Lunia. Et j'ai trouvé ! WonderKing que ça s'appelle, un MMO beat them all trop débi… mignon, dans la lignée de MapleStory, avec défilement horizontal. Le tout baigné dans un ignob… adorable monde fantasy. En passant, mention spéciale à la musique, plus kikoo que Pikachu en string. Le pire, c'est que comme souvent, après 5-6 niveaux et une déprime carabinée (oui, faut que la conjoncture soit très favorable), on finit par se prendre au jeu… C'est navrant cher lecteur, c'est navrant !

Site : http://wonderking.ndoorsgames.com

MODS

La perle du mois se nomme MechWarrior Living Legends. **Un mod multi pour Crysis, récemment passé en open bêta,** qui fera patienter les foules jusqu'à la sortie de MechWarrior 5. **PAR LUCKY**



Jailbreak Source

Dans ma vieille liste des choses que-je-veux-faire-quand-je-serai-grand, figurait en vrac : adopter Casimir, forcer ma voisine à avaler des braises, épouser ma prof de géo, inventer une machine à gaufres infinies et... devenir un super-justicier. Grâce au superbe mod « Casse Prison » (spéciale dédicace à nos lecteurs de La Belle Province), ce dernier rêve est enfin à ma portée. En effet, « Casse Prison » (je ne m'en lasse pas) est un Team Deathmatch pour Half-Life 2, où robots et aliens s'affrontent pour mettre toute l'équipe adverse derrière les barreaux. En gros, un mort = un prisonnier. Pour pimenter un peu tout ça, Jailbreak permet de libérer vos infortunés copains. Du coup, même pendant une partie quasi terminée, il arrive qu'on assiste à de festives émeutes de prisonniers revanchards armés jusqu'aux maxillaires. Ça va vite, les cartes sont toutes assez inspirées, et les développeurs viennent de sortir une version 0.6 que l'on ne peut que vous conseiller. Tabarnaque !

Site : www.jailbreaksource.com

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 80%





MechWarrior Living Legends

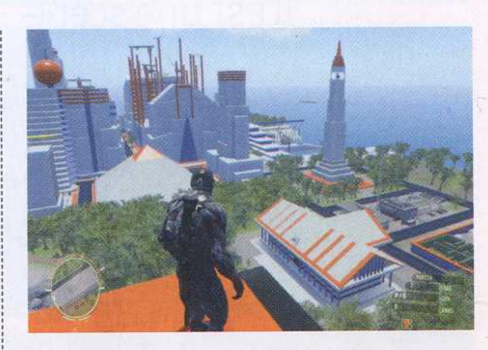
Dans un monde idéal, MWLL aurait mérité un papier à lui seul. Seulement voilà, les mondes idéaux n'existent qu'à la télé, et une certaine intégrité journalistique me force à confesser que je n'y ai pas compris grand-chose. Pour ceux qui seraient tombés de la dernière pluie, MechWarrior est une série de jeux où de gros robots se déboulonnent gaiement à coups de canons à particules ou de rayons plasma. Comme ses illustres (et hardcore) prédécesseurs, cette totale conversion pour Crysis revendique un gameplay FPS / Simu, et se joue avec un joystick d'époque. Du coup, tandis qu'autour de moi fusaient les missiles et qu'un joueur allemand m'aboyait des « Feuer ! Feuer frei ! », je peinais à piloter mon Mech sans me prendre les pieds dans un arbre. Donc pour ne pas partir perdant, épluchez les divers tutoriaux du net avant d'essayer le jeu. Je vous le conseille, car ce mod déjà très populaire ne se joue qu'online, et que personne n'aura pitié d'un débutant. Parole de moi.

Site : www.mechlivinglegends.net

Tourne sur : Crysis 1.21

DÉVELOPPEMENT 90%





Jumper and the City

Jumper est une conversion de Crysis à la sauce Mirror's Edge. J'étais dubitatif, mais le résultat est assez convaincant. Malgré un scénar bien pauvre et l'absence de « rebonds » sur les murs, l'ambiance graphique du soft de DICE est là, et la sainte nanosuit rend la moindre cascade grisante. Après, en l'état, Jumper fait plus penser à un excellent bac à sable qu'à un réel mod, mais bon... attendons une prochaine update. **Site :** www.moddb.com

Tourne sur : Crysis 1.21

DÉVELOPPEMENT 100%

CoH : Eastern Front

En proie à un terrible spleen de vendredi après-midi, je pense à tous ces gens qui n'aiment pas les FPS. À ces pauvres ères en mal de jeux, je conseillerai Eastern Front, un mod pour Company of Heroes qui permet à l'Union Soviétique de participer à cette gentille chamaillerie de Seconde Guerre mondiale. Ça bon mod camarade !

Site : www.easternfront.org

Tourne sur : Company of Heroes

DÉVELOPPEMENT 100%



Le end game de Warhammer, c'était plus beau dans ma tête que sur mon écran.

Warhammer Online ■ Le fameux coup de la panne

L'HISTOIRE SANS FIN

Il est une scène qui se joue depuis plus d'un an sur les serveurs de Warhammer.
- Dis-moi Pietrov, comment ça se passe sur le front ?
- Comme d'hab, Dimitri. Ils prennent le fort, on reprend le fort… La routine.
- Tu crois qu'on la terminera un jour cette guerre ?
- Espérons-le Dimitri. Espérons.

Fin 2008, Joystick s'essayait pour la première fois à Warhammer Online par mon entremise. Je suis aussitôt happé. Happé par ses orcs balafrés au regard de braise, son esthétique flatteuse et ses mécaniques MMORPG, a priori irréprochables sur le papier. La mythologie de Warhammer et son cortège d'armées en colère s'étalent devant mes yeux émerveillés, et en fond sonore, un inhabituel Boom-Boom m'apprend que Cupidon vient de décocher une flèche en plein dans mon fragile (et graisseux) cœur de geek. Seulement voilà, au-delà du coup de foudre, la réalité est parfois dure à encaisser. Depuis Dark Age of Camelot, le RvR de Mythic traîne certaines imperfections majeures à commencer par la pire : les serveurs de GOA ne tiennent pas le choc. Je ne sais pas si la faute en revient à un jeu mal codé ou des serveurs en mousse, mais toujours est-il que les grosses prises de forteresses tant attendues n'arrivent jamais. De fil en aiguille, je me suis lassé.

Back to Hell baby !

Un an après avoir jeté l'éponge me revient pourtant cette question fatale : comment se passe la guerre aujourd'hui ? Me voilà donc reparti comme en 40, la fleur au fusil, avec un perso niveau 1. Premier constat : les serveurs français ont fermé en masse, et pour ne pas isoler les nouveaux venus, Mythic les a tous rassemblés dans une même région de départ, leur a donné une guilde par défaut et les gratifie d'un tutorial aux petits oignons. Il faut dire que jusqu'au niveau 10, le jeu est gratuit sans limite de temps, donc Mythic a mis les bouchées doubles pour épater l'aventurier en goguette et le pousser à passer à la caisse. Il aurait été trop long de remonter un perso pour juger le jeu à haut niveau. J'ai donc pris un risque impensable. En effet, à Levallois, une légende raconte que certains soirs de pleine lune, en tendant un peu l'oreille, on peut entendre une bête terrible gronder dans les sous-sols de Joy. D'après certains témoins, depuis longtemps partis à l'asile, ce cri lugubre ressemblerait à un : «Ahaah ! Pwned gros n0Ob ! Mais va apprendre à jouer ! lol». C'est à vous glacer le sang, mais ce n'est pas tout ! D'autres rumeurs prétendent, en outre, que cette bête répondrait au nom sinistre de TBF et qu'elle jouerait à quinze MMO à la fois. Je suis descendu voir cet oracle de légende, tout était vrai.

Guerre de Cent Ans

Trêve de digression. Pour en avoir discuté avec mon collègue TBF, en 2010 le RvR de Warhammer semble toujours dans l'impasse. Depuis 2009, les prises de forteresses qui me faisaient tant rêver n'ont jamais cessé de planter. Rappelons que dans ce jeu, le but est de capturer un par un chaque territoire de la faction adverse pour attaquer sa capitale. Eh bien, chaque assaut bloquait devant la moindre forteresse. Du coup, les développeurs les ont purement et simplement éjectées. Portes ouvertes pour tous ! Donc si je résume, faire des quêtes publiques, du champ de bataille en boucle et capturer quelques postes désertés suffit désormais à arriver aux capitales. Mouais… C'est pas très rock'n roll comme RvR. Mais le pire, c'est que cette solution en bois n'a fait que délocaliser le problème. Aujourd'hui, faute de joueurs, les warbands bloquent devant les capitales. Pour ne pas rendre cet événement anodin, Mythic continue à voir grand. Une fois les troupes entrées dans la ville, il faut environ 150 joueurs pour tenter d'arriver au Roi en deux heures. Pourquoi les joueurs se lassent encore ? Car ils n'arrivent pas à se stuffer. Pour continuer à s'équiper au-delà du niveau 60 de renommée, il faut ramasser des token Seigneur de guerre sur… les divers boss des capitales. Or faute de joueurs, personne ne les tue, donc personne n'obtient de nouveau stuff, les joueurs n'ayant plus rien à gagner se lassent, désertent, et abandonnent les autres à leur guerre interminable. [Infinite loop detected. Compiling crashed]. En l'état, le problème semble insoluble… Cela dit, depuis peu les 70+ peuvent s'acheter du stuff. Le prix à payer est si élevé que c'en est démoralisant, mais au moins, ça reste un espoir de voir la guerre se débloquer ! Et elle en a grand besoin !

«Le RvR de Warhammer semble être toujours dans l'impasse.»

LUCKY

Mythic aux fraises

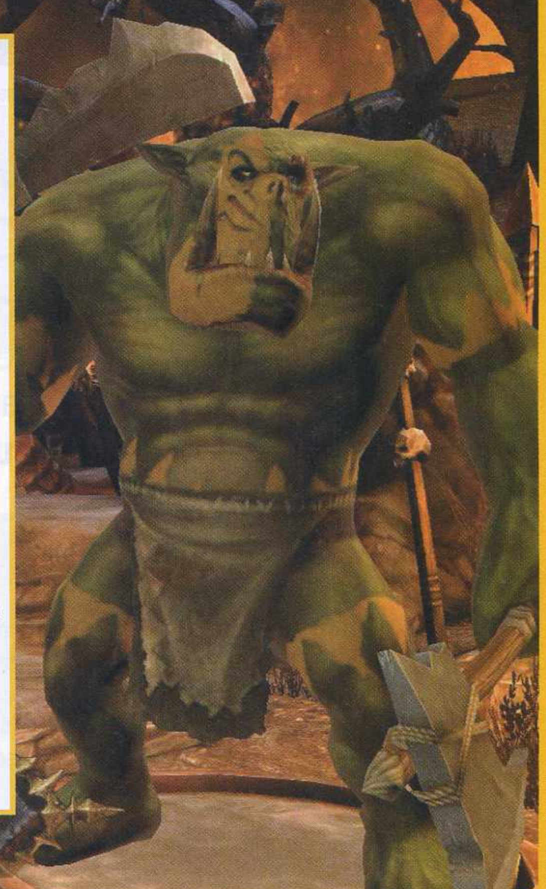
Une question hante tous les joueurs : que fait le staff de Mythic quand ses joueurs se heurtent à un end game inachevé ? Je pense qu'ils courent dans leurs locaux en hurlant à s'en faire éclater la glotte. Enfin, j'extrapole. Toujours est-il que notre développeur est avare en mise à jour de contenu. Pas de nouvelle extension à l'horizon, pas d'update majeure non plus. Que font-ils, bon sang ? Ils soignent le contenu 1-10 ? C'est louable, mais n'y-a-t-il pas plus urgent ? Avant de chercher à ramener de nouveaux joueurs, ne faut-il pas déjà chercher à garder les anciens ? C'est à croire que non, car depuis la màj Terre des morts, c'est le silence radio absolu…

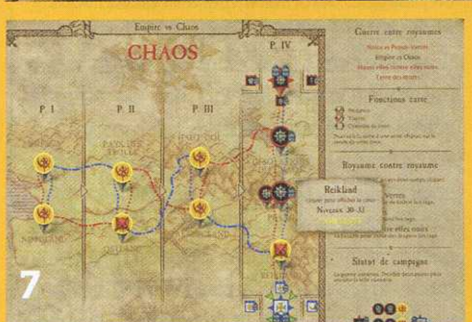
















1 & 8 - La mini-carte en bas à droite vous tient informé des avancées du front. Même au taf, vous pouvez suivre ça depuis le site officiel du jeu.

2 - J'ai rarement vu un tuto si détaillé. Surtout un tuto illustré d'artworks originaux.

3 - En mode « Oooh, c'est joli ! », le jeu dépote. Trop de charme.

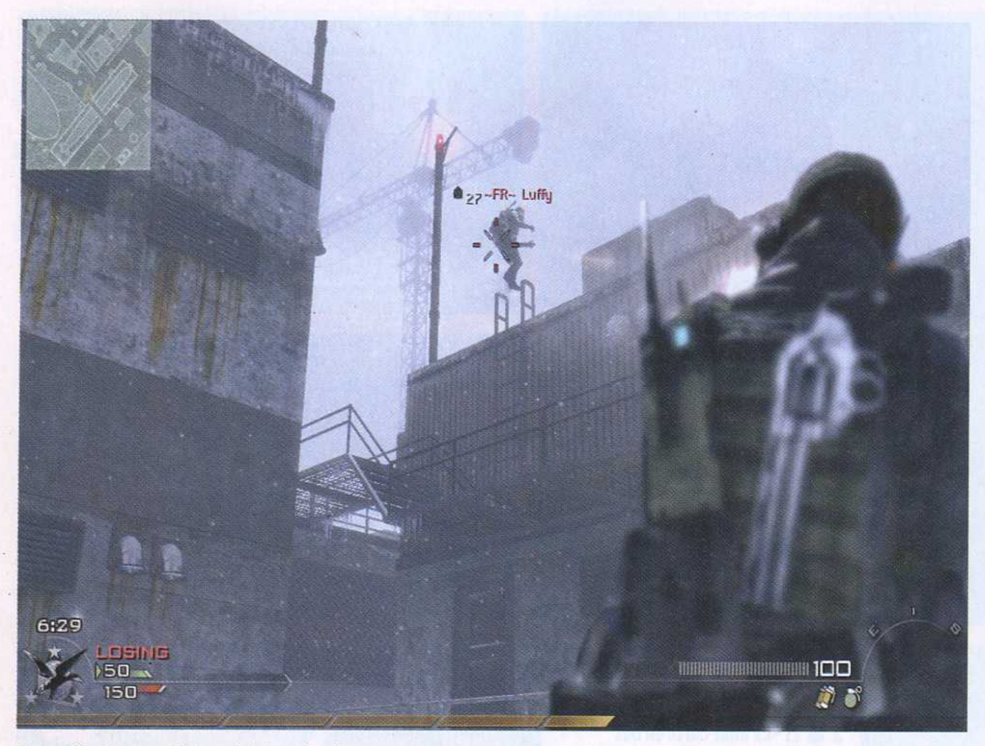
4 - Eh, M'sieur, j'ai une bonne blague sur les barbus ! Quoique... vous avez l'air occupé, je vais la garder pour moi.

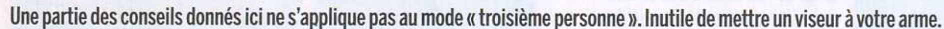
5 - À défaut de forteresse, il faut se contenter d'objectifs RvR moindres. Dommage.

6 - Pour changer l'ordre du monde, il suffit d'une hache et d'un slip !

7 - Ça ne se voit pas ici, mais il manque encore 4 des 6 capitales prévues... Elles vont arriver un jour ou bien ?

9 - Les scénarios PvP sont un rouage essentiel du RvR. Un peu trop non ? Perso, je préfère une bonne baston non instanciée.





Une partie des conseils donnés ici ne s'applique pas au mode « troisième personne ». Inutile de mettre un viseur à votre arme.





Predator Missile : la mort qui vient des cieux.

Modern Warfare 2 : comment s'équiper

LA GUERRE, ÇA SE PRÉPARE

Malgré les critiques formulées à son encontre, le mode multijoueur de Modern Warfare 2 rassemble des milliers de joueurs chaque soir. **Avant de vous jeter dans le grand bain, voici des exemples de classes customisées** dont vous me direz des nouvelles. **PAR SAVONFOU**

Série de morts et série d'éliminations

Sans vouloir passer pour un vilain Monsieur-je-sais-tout, voici quelques conseils concernant les séries de morts et les séries d'élimination. Hormis le Speedy Gonzales à qui l'on mettra martyre (étant donné qu'il va souvent au contact), tout le monde prendra morphine. D'un point de vue pratique, c'est le meilleur bonus de série de morts. Pour les séries d'élimination, choisissez-les en fonction de votre niveau, mais surtout retenez colis stratégique. Le simple fait de pouvoir potentiellement lancer un bombardement furtif ou un AC 130 pour seulement quatre frags, ça n'a pas de prix, enfin si... quatre frags !

Le vieux campeur : fusil de sniper

Arme principale : Barret .50 cal + silencieux
Arme secondaire : G18 + Akimbo
Équipement : Claymore + grenade fumigène
Atouts : Passe-passe, 2 : sang-froid, 3 : ninja puis visée solide pro



Pour vivre heureux, le vieux campeur vit caché. Voici une classe tout à fait adaptée aux cartes « en plein air » comme Derail, Estate ou Wasteland. La construction du sniper doit être entièrement axée sur la furtivité, car il devra se trouver un endroit tranquille d'où il pourra aligner ses cibles, en ne changeant de position que lorsqu'il aura causé trop de morts pour que ça ne se remarque pas. C'est pourquoi l'attachement silencieux couplé aux atouts sang-froid et ninja le rendra suffisamment indétectable pour lui permettre d'opérer en paix. L'excellent G18 (à passer en akimbo le plus vite possible) vous servira lors de vos déplacements, et les mines Claymore pour couvriront vos fesses quand vous serez en planque. Un détail important quand vous aurez débloqué l'atout visée solide pro avec une autre classe (au hasard le soutien), utilisez-le à la place de ninja : pouvoir retenir votre souffle deux fois plus longtemps, ça vous change la vie (à défaut de vous la sauver). En ce qui concerne le premier atout, plusieurs peuvent faire l'affaire, mais passe-passe est un des meilleurs, surtout quand il passe en pro et qu'il permet de mettre plus vite l'œil dans la lunette de visée.

La brute épaisse : fusil-mitrailleur

Arme principale : AUG HBAR + lunette ACOG
Arme secondaire : ThumperX2 ou stinger
Équipement : Fragm. + grenade fumigène
Atouts : 1 : Pillard, 2 : force d'opposition, 3 : visée solide

Malgré le caractère bourrin du fusil-mitrailleur qu'il porte en guise de membre viril surdimensionné, la brute épaisse doit se la jouer fine, car il a le rôle bien ingrat d'assurer la couverture du reste de l'équipe. Pas question en effet de monter au front avec un engin qui réduit autant sa mobilité. Il se tient donc à une distance assez longue de l'ennemi qu'il arrose généreusement de gros calibres. Dans les premiers niveaux, le L86 LSW est une bonne arme bien que longue à recharger, ce que l'on compense par l'atout passe-passe. À partir du niveau 32, l'AUG HBAR combine puissance, précision et faible temps de rechargement. Il convient alors de se débarrasser de passe-passe pour se reporter sur pillard, l'AUG ayant de petits chargeurs sous son gros canon. En deuxième atout, rajoutez encore plus de punch à votre arme avec force d'opposition. Dans tous les cas, utilisez l'attachement poignée et visée solide en guise de troisième atout, afin de tirer de longues rafales bien maîtrisées. Le deuxième rôle du soldat de soutien est de protéger ses équipiers contre les attaques aériennes : hélicoptère d'attaque, pawe low, et surtout l'horrible AC 130. Ce rôle est important dans les cartes ayant peu de couvert (Afghan, Derail, Rust, et Wasteland). Pour ces cartes-là, tous les lance-missiles se valent, mais pour les autres, troquez-les contre un Thumper X2, un lanceur de grenades antipersonnel.





Speedy Gonzales : mitraillette

Arme principale : P90 + viseur laser
Arme secondaire : M9+ couteau tactique
Équipement : Insertion tactique+ grenade paralysante
Atouts : Marathon, 2 : poids léger, 3 : commando

De loin ma classe préférée (NdLucky : et celle de ta femme aussi ?). Les mitraillettes ont une très bonne mobilité, et le mieux à faire quand on s'équipe de ce genre d'arme, c'est d'accentuer encore cette mobilité avec les atouts marathon et poids légers. Vous pourrez alors galoper prendre un drapeau / poser une bombe / capturer un QG. Le Speedy Gonzales est adapté un peu près à toutes les cartes, et devient carrément séduisant en mode hardcore, où l'amélioration généralisée des dégâts met sa mitraillette quasiment à égalité avec les armes des autres catégories. Pour compléter votre arsenal, prenez commando comme troisième atout, le Speedy sprint souvent, et avoir une plus grande allonge au couteau est important pour lui puisque c'est une arme qu'il emploiera régulièrement. Comme arme, un P90 équipé d'une visée laser, précis, maniable et doté de gros chargeurs rapides à changer fera votre très grand bonheur. À partir du niveau 11, prenez l'Insertion Tactique comme équipement afin de mieux contrôler le terrain et prévoir des respawns bien fourbes dans le dos de l'adversaire.





Bidasse : fusil d'assaut

Arme principale : TAR-21 + viseur holographique+ lance-grenades
Arme secondaire : AA-12
Équipement : Semtex + grenade flash
Atouts : 1 - Bling-bling, 2 - force d'opposition 3 - danger rapproché

Les soldats équipés de fusil d'assaut en arme primaire constituent la classe la plus facile à jouer. En ce qui me concerne, j'aime beaucoup le TAR-27, mais je dois bien reconnaître que le M16A4 (disponible au niveau 40) lui est supérieur comme arme principale. Adaptés à toutes les cartes, les bidasses sont extrêmement efficaces à moyenne portée, à l'extérieur comme à l'intérieur où un fusil à pompe (commencez avec le AA-12, et passez au Model 1887 au level 67) en guise d'arme secondaire fera des ravages. Un bidasse doit pouvoir compter sur une appréciable réserve d'explosifs et de grenades incapacitantes pour couvrir son avancée, c'est pourquoi l'atout bling-bling est la meilleure option en premier atout, permettant d'attacher un lance-grenades et un viseur holographique sur son arme. Force d'opposition est un bon choix de deuxième atout pour venir à bout des tireurs en hauteur, tandis qu'en troisième atout danger rapproché fera très bien l'affaire. Dernière chose : les soldats équipés de fusil d'assaut sont tout indiqués pour utiliser le Death Streak « Last Stand ».

Idée alternative

Une variante amusante sur le thème du bidasse que j'aime tout particulièrement mais qui n'est pas à la portée de tous : le « j'te vois, tu m'vois pas ». Créez un écran de fumée à l'aide de grenades fumigènes, et abattez les adversaires grâce à la combinaison d'attachements capteur cardiaque et lunette thermique.



Left 4 Dead 2

SURVIVRE AUX SOLDES DE LA MORT

Quiconque s'est déjà fait étriper par un Hunter devant une Safe Room peut l'affirmer : Left 4 Dead 2 est un jeu cruel. Tellement cruel que nous avons décidé de vous aider, vous qui cherchez vainement à obtenir le succès « Défi Personnel ». Aujourd'hui, voici **un guide pour accomplir en expert la première campagne**, celle du centre commercial. **PAR DEEZ**

Le coca, c'est la vie

Mesurons une seconde l'incongruité de la situation : apporter du soda à un type pour qu'il envoie un missile sur le camion-citerne qui bloque le passage. WTF ? Pour appréhender ce passage, il y a différentes possibilités. La meilleure reste sans doute celle du rush bourrin. Les quatre survivants se ruent à l'intérieur de l'épicerie, ressortent en force en lançant grenades et bombes de bile à qui veut l'entendre pour aller ensuite porter le colis à destination. Ah oui, et n'oubliez pas de prendre le raccourci au-dessus du van blanc pour économiser quelques secondes.



Ce van constitue un petit raccourci à ne pas négliger.

Le Centre de la Mort est la campagne la plus simple de Left 4 Dead 2. Elle ne comporte que quatre niveaux pour quelques points chauds loin d'être insurmontables. La présence régulière de zombies en combinaisons ignifugées qui dropent des bombes de bile rend la progression encore plus facile, surtout lorsqu'on veut créer une diversion et rejoindre ainsi au plus vite un spot à couvert. Bref, n'hésitez pas à abuser de la bile de Boomer pour progresser rapidement. Sinon, on vous épargne des banalités du style « restez groupés » ou « méfiez-vous du Tank ». Cela va de soi et honnêtement, on vous sait suffisamment skillés pour ne pas redouter l'assaut du gros tas de muscles.

Niveau 1 : Hôtel

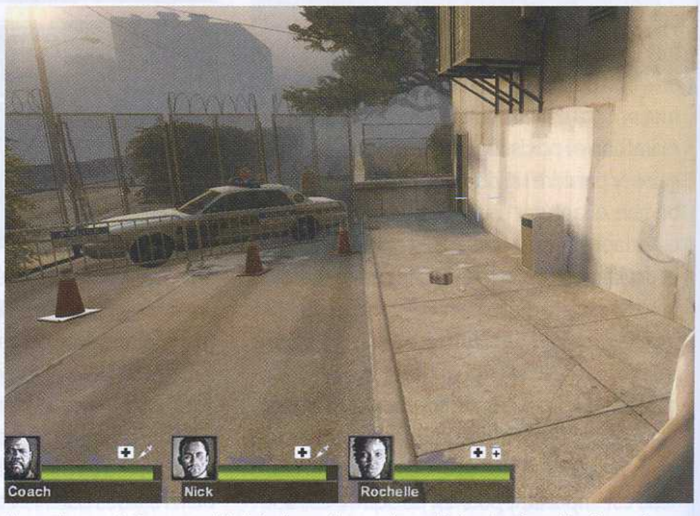
Pour commencer, choisissez votre arme en fonction de vos partenaires : les flingues ou la batte de base-ball. Sachez bien qu'il faut que vous soyez complémentaire du reste de l'équipe. Nettoyez ensuite les chambres à la recherche d'un magnum et d'items de soin. Une fois la horde alertée à l'ouverture de l'ascenseur, jetez une bombe de bile ou une pipe pour vous laisser le temps de rusher jusqu'à la première pièce à droite, le lieu idéal pour s'armer d'un fusil à pompe et repousser tranquillement la horde enflammée. Avant de finir le niveau, vérifiez bien que l'un des membres du quatuor a conservé un flacon de bile de Boomer. C'est très utile pour le début du niveau suivant.

Niveau 2 : Rue

Si possible, lancez donc la gerbe de Boomer dûment conservée dès la sortie de la Safe Room, histoire de faire diversion et de sprinter jusqu'en contrebas de la rue. Le niveau est long, ce serait bête de perdre des PV dès le début. Progressez ensuite de manière linéaire, en marquant une pause au niveau du camion blanc juste avant le passage au-dessus du container. Un peu de répit pour faire le plein de munitions et éventuellement repousser une horde sans dégât. Avancez ensuite rapidement jusqu'à l'armurerie où ammo et kits de soins vous attendent. Il reste



Ne restez pas dans l'ascenseur à l'ouverture de la porte. Une diversion est bien plus indiquée.



Ne perdez pas de temps au début du niveau. Lancez du vomi et rushez jusqu'à cette porte.



Pour sortir sans trop de bobos de cette zone, essayez de rester dos à un mur le plus souvent possible.

ensuite à gérer que ce qu'il convient d'appeler le « Climax du Soda » (voir encadré) avant d'en terminer avec ce niveau.

Niveau 3 : Centre commercial

Survivre à ce niveau est sans doute l'élément le plus compliqué de toute la campagne. Le level débute par une longue séquence linéaire dans des environnements larges où le danger vient de tous les côtés. Il n'est pas rare de perdre de la vie bêtement, donc tâchez de longer les murs, d'utiliser vos grenades avec parcimonie et de traverser le plus vite possible la galerie commerciale. La tâche se simplifie une fois arrivés dans les couloirs, puisqu'on peut faire le plein de munitions et d'objets curatifs. Après l'extinction de l'alarme (voir encadré), ramassez ce qu'il vous reste de tripes et traînez-vous jusqu'à une Safe Room bien méritée. Pour sortir sans trop de bobos de cette zone, essayez de rester dos à un mur le plus souvent possible.

Niveau 4 : Atrium

Si vous êtes un habitué du mode Collecte ou que vous avez lu nos conseils dans le numéro du mois dernier, vous n'aurez aucun mal à survivre à ce final. Plusieurs possibilités s'offrent à vous, comme celle de rester groupés et d'aller chercher tous ensemble chaque bidon d'essence. Mais, dans cette configuration, il se peut que les petits dégâts accumulés ici et là vous ralentissent et aboutissent à une mort violente sous les assauts du Tank. Après réflexion, nous vous conseillons donc plutôt la tactique du « 2-2 ». Un duo quadrille les étages et jette les bidons au rez-de-chaussée, là où l'autre tandem s'empresse de les verser dans le réservoir. Avec organisation et promptitude, il est possible de faire ronronner la voiture de Jimmy Gibbs Jr avant même l'arrivée du Tank. Évidemment, pour réussir ce tour de force, tâchez d'éviter tout événement inopportun, comme enflammer accidentellement un jerricane. C'est ballot, ça vous ralentit et peut même réduire à néant tous les efforts consentis jusque-là.
Pour finir, n'hésitez pas à vous gaver de pills et d'adrénaline plus que de raison parce qu'une fois encore, ici, c'est la rapidité qui prime sur la précaution.


Jetez tous les bidons ramassés au rez-de-chaussée pour gagner un temps précieux.

Éteignez-moi ce barouf !

Dès que l'alarme retentit, les zombies déboulent comme des prolos en période de soldes. C'est-à-dire vite, en nombre et la bave aux lèvres. Selon le choix du Director's Eye, l'alarme peut se déclencher soit en brisant la vitre d'un magasin au premier étage, soit en ouvrant une porte au rez-de-chaussée. Dans les deux cas, le sauve-qui-peut est plus que de rigueur, quitte à abandonner un copain boomé sur le trajet. Ici aussi, l'utilisation de la bile de Boomer est salvatrice. Elle permet de rejoindre le système d'extinction de l'alarme sans trop de misères. Il n'y a pas de solution miracle, il vous faut juste un bon fusil à pompe pour débroussailler la route et de l'adrénaline pour se filer un coup de speed.



Le shotgun est votre ami, surtout quand il faut ouvrir un passage sans perdre une seconde.

MATOS NEWS

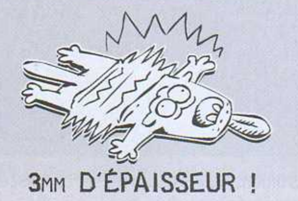
Édito

PAR BOBA FETT

Le dégel tant espéré

Coups de bluff, bandits manchots et affaires de gros sous : la grand-messe saisonnière du CES s'est bel et bien tenue à Las Vegas, à en juger par le vibrant bras de fer qui a opposé tous les constructeurs informatiques. Outre l'incessante rivalité entre Nvidia et ATI-AMD, qui penche une fois de plus en la faveur de ce dernier avec la sortie de la carte DirectX11 la plus abordable du marché, c'est bien une nouvelle facette de notre loisir préféré qui a pointé le bout de son nez cette année. Il faut bien l'avouer : après le boom des netbooks et des configurations minimalistes et nomades de ces dix-huit derniers mois, les joueurs restaient les parents pauvres des innovations. Les constructeurs de PC planchent actuellement sur un nouveau format de tablettes. Sous l'impulsion d'Apple, ils affinent leur copie et promettent des périphériques nomades d'un genre nouveau. Phénomène inédit, les éditeurs de jeux s'intéressent désormais à ce type de plateforme, à commencer par Epic Games qui a porté son moteur Unreal Engine 3 vers ces périphériques. Les prochains mois seront enfin chauds et devraient étendre le giron des jeux vidéo bien au-delà de nos puissantes configurations... sans pour autant niveler la qualité des titres pour autant.

PLUS FIN QUE L'IPAD: L'IPAF LE CHIEN



3mm D'ÉPAISSEUR !

Nvidia annonce le Tegra 2 ■ Unreal Engine 3 sur plateforme mobile

Quand le Tegra affûte ses griffes

Si Nvidia semble délaisser pour l'heure le marché des cartes graphiques pour joueurs, la marque au caméléon confirme son intérêt pour les systèmes embarqués autour de sa nouvelle puce Tegra 2. Présentée en détail au cours du CES de Las Vegas, cette puce vise à soutenir le marché très dynamique des smartphones, des lecteurs multimédias portables et des Tablets PC de nouvelle génération. La récente déclinaison annoncée intègre huit processeurs indépendants au sein d'une même puce. Utilisés ensemble ou indépendamment en fonction des besoins, ces processeurs visent à optimiser la consommation d'énergie sur ces périphériques nomades tout en affichant des performances très alléchantes. Cadencés à 1 GHz et gravés en 40 nm, ces nouveaux processeurs font ainsi la part belle au multimédia et aux activités les plus ambitieuses. L'encodage et le décodage des vidéos HD 1080p mais aussi le support des écrans tactiles jusqu'à 15 pouces sont au programme. Mais la véritable nouveauté réside dans la participation soutenue du microcosme des jeux vidéo. Lors de la conférence de Nvidia au CES de Las Vegas, Tim Sweeney, le créateur des studios Epic Games, a enfoncé le clou en se fendant d'une démonstration du moteur Unreal Engine 3 sur une tablette de test. Le résultat est sans appel : le moteur 3D est fluide sur ces périphériques mobiles et laisse envisager des jeux plus immersifs que l'on pilote du bout des doigts. Après la vague croissante des netbooks et leur succès qui ne s'est pas démenti depuis près de deux ans, les constructeurs misent désormais sur le format des tablettes. Dépourvus de clavier et s'articulant autour d'un écran tactile, ces périphériques devraient se multiplier au cours de l'année 2010. Fort de son expérience en matière de multimédia et de jeux 3D, Nvidia a indéniablement sa carte à jouer sur ce marché émergent : de nombreux constructeurs se bousculent pour proposer des premiers modèles au cours de ce semestre, et la puce Tegra 2 affiche des performances parfaitement en adéquation avec leurs ambitions. À ce titre, le couple Android / Tegra devrait rapidement se décliner à ces périphériques d'un type nouveau – le système Open Source de Google constituant une plateforme idéale pour exploiter toute cette puissance, sans s'acquitter d'une licence additionnelle auprès de Microsoft. **Site :** www.nvidia.fr

> Tegra 2 séduit les développeurs emblématiques de jeux vidéo en supportant pleinement l'Unreal Engine 3.

En concentrant actuellement ses efforts sur les processeurs mobiles, Nvidia n'oublie pas ses premières amours et invite les éditeurs de jeux vidéo à participer à la fête.



La mémoire Flash a le vent en poupe ■ 2010, l'année du SSD

Quel disque dur choisir en 2010 ?

Si les disques durs éco-efficients de 2 To gagnent en diversité dans les gammes de Samsung, Seagate et Western Digital, on pourrait bien assister en 2010 à une plus forte concurrence dans le domaine des supports de stockage à hautes performances. Les couloirs du CES de Las Vegas sont littéralement hantés de nouveautés concernant le marché émergent des disques SSD, tant les constructeurs semblent privilégier cette solution. Toshiba vient de révéler une nouvelle génération de produits avec une NAND gravée en 32 nm. Le résultat ? Des débits de l'ordre de 250 Mo/s en lecture et de 180 Mo/s en écriture, avec des capacités fluctuant de 32 à 512 Go. Une véritable aubaine pour en faire son disque dur principal et bénéficier ainsi d'un temps de réaction optimal ! En marge de ces nouveautés, Western Digital revient sur le devant de la scène en annonçant la sortie de la nouvelle déclinaison de son Velociraptor. Un modèle de 600 Go devrait voir le jour dans les prochains mois et constitue un excellent contrepoint, alliant ainsi vitesse et grande capacité de stockage. Pour l'heure, mieux vaut patienter afin de disposer d'un éventail de choix plus large entre les deux technologies.

Site : www.westerndigital.com

SHOPPING

Un moniteur taillé pour les jeux vidéo

Apple ayant récemment popularisé les dalles de 27 pouces avec la dernière déclinaison de son iMac, c'est tout naturellement que les constructeurs emblématiques de PC lui emboîtent le pas. Dell est l'un des premiers à entrer dans ce marché avec un luxueux modèle offrant une résolution de 2560 x 1440 pixels : l'UltraSharp U2711. Avec un temps de réponse de 6 ms, un taux de contraste de 1000:1 et surtout une connectique très riche (HDMI, DisplayPort, 2 DVI, VGA, composite, composante...), il s'agit d'une solution polyvalente à l'immense longévité. Prévoyez tout de même 600 euros pour un tel investissement.

BRÈVES

Le DisplayPort 1.2

L'association VESA vient d'annoncer la sortie de la version 1.2 de sa norme DisplayPort. Si elle peine à s'imposer face au DVI vieillissant et au très populaire format HDMI, cette solution s'avère toutefois très intéressante et propose un débit double, de l'ordre de 21,6 Go/s, tout en supportant deux écrans avec une résolution de 2 560 x 1 600 pixels (ou un seul de 3 840 x 2 400 pixels).

Vers des Blu-ray de 66,8 Go ?

À l'heure actuelle, les disques Blu-ray peuvent stocker de 25 à 50 Go de données. Panasonic et Sony viennent de dépasser cette limite de 25 Go par couche à l'aide de la technologie i-MLSE (Maximum Likelihood Sequence Estimation). L'intérêt de cette technologie ? Chaque couche héberge désormais 33,4 Go et les lecteurs actuels devraient les supporter via une simple mise à jour du firmware ; les studios s'en frottent les mains pour la gestion des films 3D.

24 Go de Ram : qui dit mieux ?

Kingston et Corsair se livrent une lutte acharnée sur le marché des kits hallucinants de 24 Go de mémoire vive. Bien évidemment, c'est le domaine de l'industrie, et en particulier de la virtualisation, qui est visé : comptez de 1100 à 1300 euros pour de telles quantités de Ram, livrées en bundle avec un système de refroidissement intégré. Inutile de préciser qu'une telle quantité de mémoire vive ne trouve aucune application dans le registre des jeux vidéo.

Si vous disposez d'un vieux PC, troquez sa carte mère contre un récent modèle Intel H55.

Constructeur Intel
Nombre de cœurs 2
Nombre de threads 4
Mémoire cache L3 4 Mo
Fréquence 3,06 GHz
Max TDP 73 W
Prix 120 euros

Intel Core i3 540 ■ Une plateforme d'entrée de gamme avec circuit graphique intégré

Le digne successeur des Core 2 Duo

Intel commence l'année 2010 en fanfare en commercialisant une toute nouvelle gamme de processeurs Core i3 et i5 visant à remplacer l'actuelle entrée et milieu de gamme incarnée par ses vénérables Core 2 Duo. La première originalité réside dans le type de gravure : sur une même puce compatible avec le socket LGA 1156 sont réunis un CPU en 32 nm et un coprocesseur graphique gravé en 45 nm. Ce dernier exploite les nouveaux chipsets Intel H55 et H57 et s'il s'accommode des cartes mères dotées de chipsets de série 5 (dont le P55), il faudra revoir son équipement pour en tirer réellement partie. Le Core i3 540 est cadencé à 3,06 GHz et dispose de deux cœurs physiques mais bénéficie de la technologie Hyper-Threading pour en simuler quatre à la fois. Du côté des performances, le processeur n'est pas un impressionnant foudre de guerre et se situe au niveau des Core 2 Quad Q8400 environ... pour un prix heureusement très serré. En revanche, son véritable intérêt réside dans la portée du traitement audio / vidéo intégré : si les joueurs pure souche privilégieront nécessairement l'utilisation d'une « véritable » carte graphique, le circuit audio / vidéo intégré au processeur offre des services jusqu'alors inenvisageables, en particulier le décodage matériel des formats HD les plus courants, la gestion de deux sorties HDMI et le support du bitstream audio HD. En le couplant à l'une des cartes mères H55 qui déferlent actuellement sur le marché, vous disposerez ainsi d'un PC d'appoint au fort potentiel multimédia. Une offre moderne et polyvalente, qui pourrait bien donner cette année de nouvelles ailes aux PC portables et aux boîtiers multimédias !

> « Avec un processeur graphique très polyvalent, le Core i3 est une solution intégrée idéale pour le multimédia. »

EN RÉSUMÉ

Les Core i3 et i5 introduisent un processus de gravure inédit, qui couple un CPU en 32 nm et un IGP en 45 nm, tout en accompagnant la sortie des chipsets H55 et H57.

PLUS

- Processus de gravure
- Polyvalence du processeur graphique
- Large potentiel multimédia

MOINS

- Performances moyennes
- Processeur peu destiné aux jeux vidéo
- Chipsets H55 et H57 de rigueur !

VERDICT 

Constructeur ATI-AMD / Sapphire
Fréquence 775 MHz
Mémoire vidéo 1 024 Mo GDDR5
Interface mémoire 128 bits
Connectiques DVI, HDMI, DisplayPort
Site www.sapphiretech.com
Prix 95 euros





EN RÉSUMÉ

Vous souhaitez troquer votre carte graphique contre un modèle moderne, compatible DirectX 11 et gérant trois écrans simultanément ? La 5670 est une solution de premier ordre !

PLUS

- Consommation n'excédant pas 75 W
- Rapport qualité / prix
- EyeFinity et DirectX 11

MOINS

- Performances limitées
- Une offre difficile à suivre
- Disponibilité limitée

VERDICT 14/20

Sapphire Radeon HD 5670 1 Go ■ ATI toujours

La carte DirectX 11 la plus abordable du marché

Bien décidé à profiter de son avance sur la marque au caméléon et à faire main basse sur le marché naissant des cartes graphiques DirectX 11, ATI-AMD commercialise la carte la plus abordable du moment : comptez 70 euros environ dans la déclinaison 512 Mo de Sapphire ! Si les performances brutes se situent aux alentours de celles d'une Radeon HD 4770, les joueurs lui préféreront un modèle légèrement plus puissant, comme la 5770 à 130 euros. Mais ne boudons pas notre plaisir : des titres récents comme Dragon Age : Origins sont fluides en 1 280 x 1 024 pixels, et on profite ainsi de la technologie EyeFinity à moindre coût.

Constructeur Roccat
Résolution optique 3 200 dpi
Boutons 7
Type de roulette bidirectionnelle
Accélération 20 G
Dimensions 120 x 65 mm
Poids 90 grammes
Site www.roccat.org
Prix 36 euros



EN RÉSUMÉ

Élégante et profilée, cette souris ambidextre pour joueurs a tout pour plaire. On apprécie notamment son système de LED qui indique la sensibilité choisie.

PLUS

- Légèreté
- La qualité de la finition
- Pas de pilote

MOINS

- Le poids plume rebutera certains
- Un look «agressif»
- Les réglages un peu limités

VERDICT 16/20

Roccat Kova ■ Une souris pour nous, les joueurs

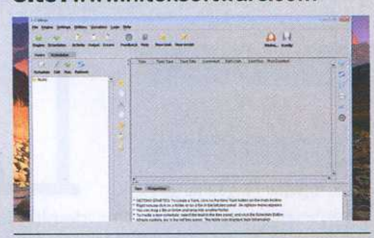
Un poids plume et une excellente polyvalence

Spécialiste des périphériques pour joueurs, Roccat met à jour sa gamme de souris avec un élégant modèle ambidextre qui prend la relève de sa vénérable Kone. Avec ses 90 grammes, la Kova est un vrai poids plume qui glisse sans encombre sur n'importe quelle surface en présentant une réactivité exemplaire. Elle intègre un capteur optique très performant et bénéficie surtout d'une finition à toute épreuve, avec son revêtement caoutchouté et sa large molette à crans. Elle est par ailleurs dépourvue de pilotes et embarque tous les réglages dans une mémoire interne. Un sans-faute pour cette souris, à un prix très abordable.

UTILITAIRES

JaBack 8.33

Entièrement développé en Java, JaBack est une solution gratuite pour automatiser la sauvegarde de vos données essentielles. On apprécie en particulier la création automatique d'archives .zip, déposées sur le FTP de votre choix. Pratique pour ne pas craindre la perte de données ! **Site : www.hiteksoftware.com**



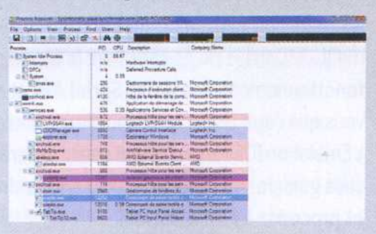
Rising PC Doctor 6.0

Gratuit et complet, PC Doctor offre un contrepoint parfait aux solutions commerciales d'optimisation du PC. À l'instar de TuneUp, il propose d'enchaîner les neuf modules dédiés au nettoyage de votre machine afin de préserver un état de santé idéal au jour le jour. **Site : www.rising-global.com**



Sysinternals Suite Build 01

La célèbre série d'utilitaires systèmes développés par Mark Russinovitch a acquis ses lettres de noblesse depuis plusieurs années déjà. Rachetés par Microsoft, ces utilitaires font aujourd'hui l'objet d'une suite complète, récemment remise au goût du jour avec Windows 7. Gestion des processus, contrôle des applications au démarrage... Rien n'échappe à leur juridiction ! **Site : www.microsoft.com /technet/sysinternals**



Ajoutez un SSD dans votre PC

Marre des temps de chargement de vos jeux ? Lassé par les lags dans votre MMO lorsque votre disque dur s'affole dans les zones trop peuplées ? Passez au SSD !

DURÉE
60 minutes
NIVEAU
✓ Facile (Vista/7) / Avancé (XP)
MATÉRIEL
SSD (ou disque dur neuf)
✓ Une nappe Serial ATA additionnelle
✓ Un connecteur d'alimentation disponible
✓ L'utilitaire « Diskpar » de Microsoft (Windows XP seulement)

La recherche de la perfection est la devise du joueur PC. Le matériel évolue constamment et les jeux avec : des titres de plus en plus complexes avec des mondes plus vastes, et surtout des environnements toujours plus détaillés. La magie n'existant pas, toutes les données qui décrivent ce qui se passe dans nos jeux doivent venir de quelque part. Dans le monde merveilleux du PC, toutes ces données proviennent du disque dur.

Cessez de ramer !

Et quand la complexité des jeux augmente, c'est la taille des données qui s'envole. Les jeux atteignent les 10 Go de nos jours. Et il faut se faire une raison, à moins que les développeurs de jeux travaillent pour le lobby des disques durs, ces données sont nécessaires et devront être « chargées » en mémoire au moins une fois, parfois plusieurs. Le rôle de votre périphérique de stockage devient donc de plus en plus critique, non seulement pour les longues phases de chargement avant un niveau, mais aussi lorsque les jeux tentent de charger ces données de manière transparente. Par transparence, ils entendent que le jeu n'affichera pas un message d'attente. Parce qu'en pratique, assez souvent on entend son disque dur s'emballer. Pire, c'est souvent toute la machine qui se met à « ramer » pendant quelques secondes. Ceci n'est pas une fatalité. Le meilleur moyen de résoudre le problème est de changer de disque dur. En deux ans, les disques ont vu leurs performances monter en flèche. Si votre budget est serré, rendez-vous dans le Top Hard pour quelques conseils. Si pour votre recherche de la perfection, vous êtes prêt à quelques sacrifices alors le SSD est fait pour vous.

> « Il faudra de nouveau apprendre à désinstaller ses jeux. »

Osez quelques sacrifices...

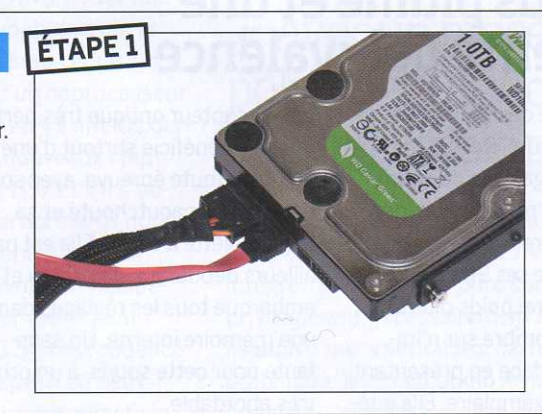
C'est avant tout votre porte-monnaie qui aura mal. Le modèle que l'on vous conseille chaudement se négocie aux alentours de 230 euros quand vous pourrez trouver des disques de 1 téraoctet de dernière génération pour moins de 80 euros. L'autre sacrifice se fera sur la taille du stockage. Seulement 80 Go pour ce modèle. C'est étroit, il faudra de nouveau apprendre à désinstaller ses jeux, mais croyez-moi on peut très bien vivre avec. D'autant que l'on ne vous propose pas de jeter votre ancien disque dur à la poubelle, mais de le conserver en disque d'appoint. Il vous servira à stocker vos données, et éventuellement d'autres programmes et jeux que vous utilisez rarement. Dernier sacrifice, il faudra réinstaller Windows. On n'y coupera pas, et c'est probablement le moment idéal pour passer sous Windows 7 si vous ne l'avez pas encore fait. Vous y gagnerez le support de DirectX 11 (XP est limité à la version 9) ainsi que d'autres améliorations. De plus, il supporte nativement les SSD qui réclament un peu d'huile de coude pour donner le meilleur d'eux-mêmes sous Windows XP. Pour ceux qui ne pourraient pas se résoudre à abandonner leur système favori, rassurez-vous, nous allons tout de même vous expliquer comment faire. Sous XP, l'opération est malheureusement assez complexe !

C_WIZ

PAS À PAS

1/ PC éteint, débranché et ouvert, débranchez les deux connecteurs qui sortent de votre disque dur. **2/ Installez le SSD dans votre PC et branchez les deux connecteurs** que l'on a retirés précédemment. **3/** Dans le BIOS, **cherchez le mode de fonctionnement des ports Serial ATA** et assurez-vous que l'option AHCI est choisie (au lieu de « Emulation IDE »). Le manuel de votre carte mère vous guidera. **4/ Insérez le DVD de Windows et procédez à l'installation.**

ÉTAPE 1

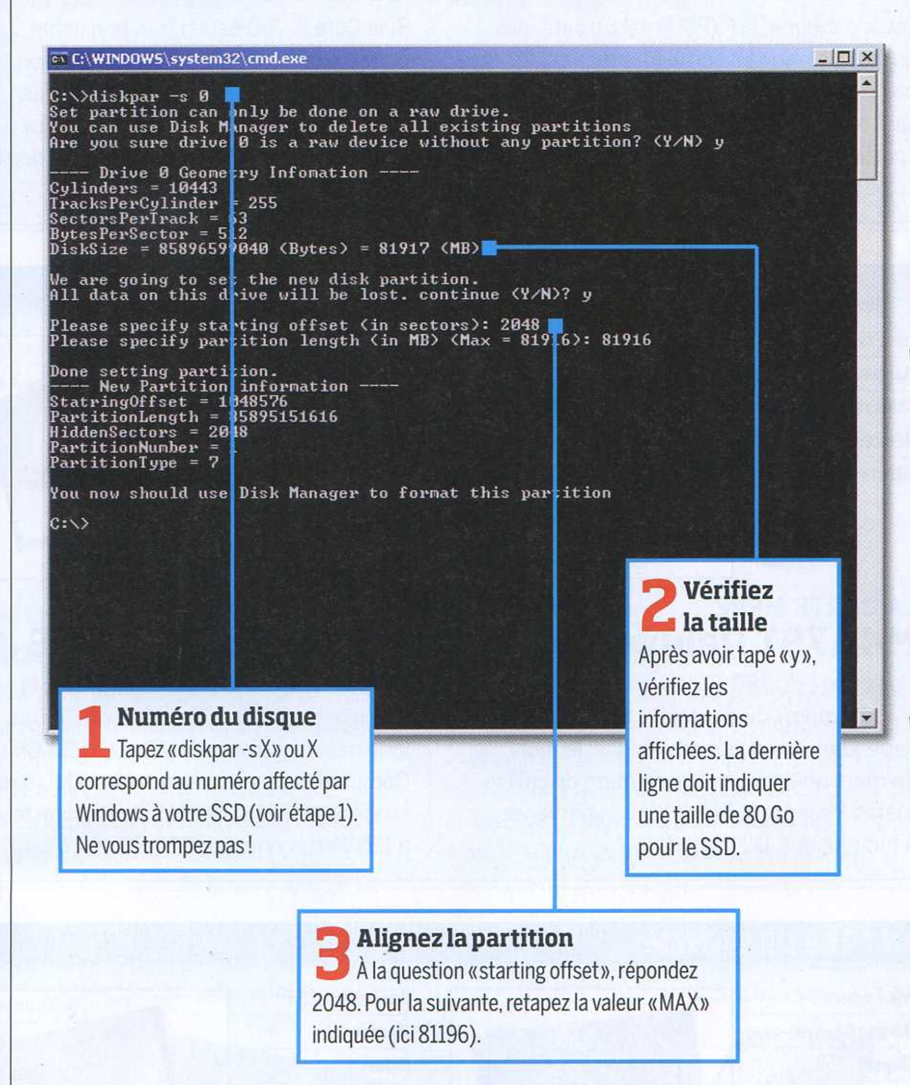


ÉTAPE 2



3 points clés
Et sous Windows XP ?

Le disque d'installation de Windows XP ne saura pas formater correctement votre SSD. Branchez votre SSD comme disque additionnel et démarrez votre PC normalement.

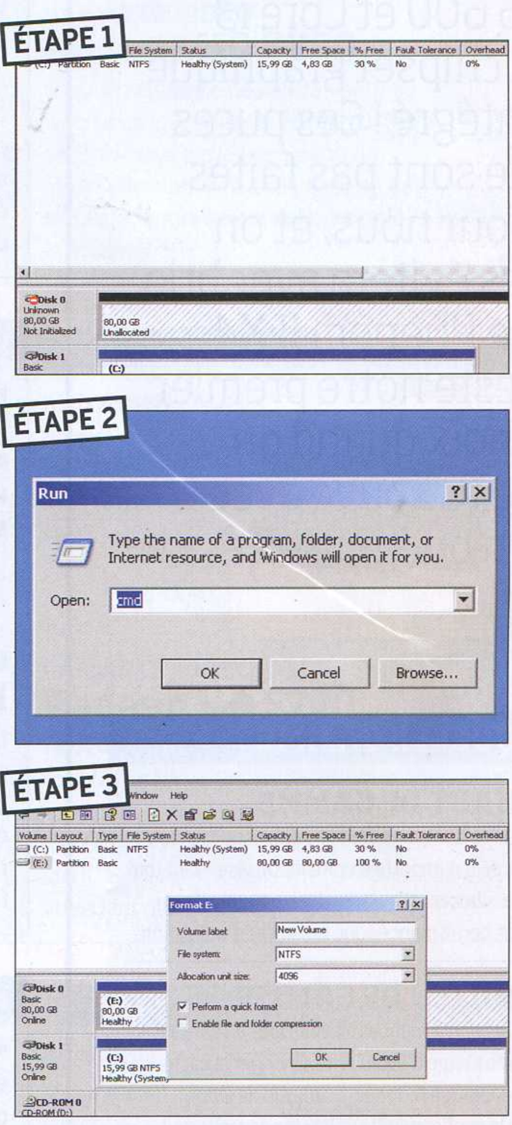


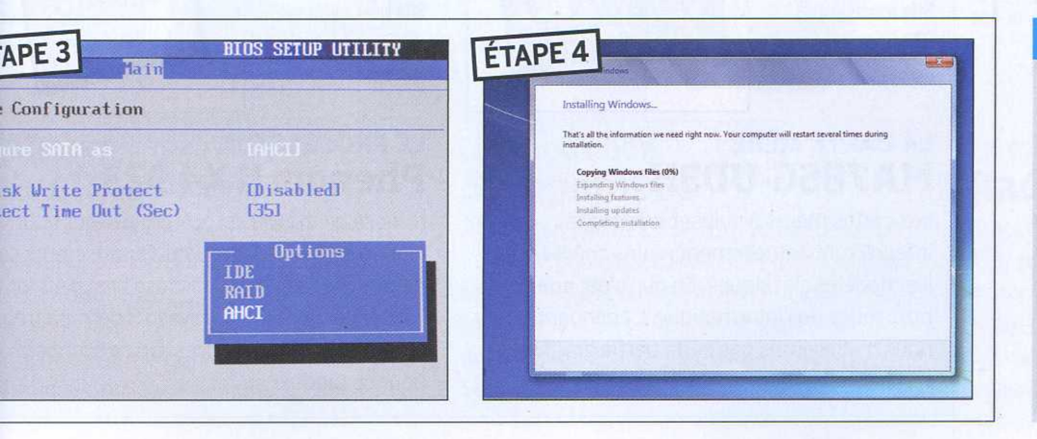
1 Numéro du disque
Tapez «diskpar -s X» ou X correspond au numéro affecté par Windows à votre SSD (voir étape 1). Ne vous trompez pas !

2 Vérifiez la taille
Après avoir tapé «y», vérifiez les informations affichées. La dernière ligne doit indiquer une taille de 80 Go pour le SSD.

3 Alignez la partition
À la question «starting offset», répondez 2048. Pour la suivante, retapez la valeur «MAX» indiquée (ici 81196).

1/ Lancez le gestionnaire de disques et repérez le numéro du SSD. Attention à ne pas confondre vos disques ! **2/ Ouvrez une invite de commande et lancez Diskpar** en vous référant à la procédure à gauche. **3/ Redémarrez,** puis dans le gestionnaire de disques de Windows, **une partition a été créée. Formatez-la en NTFS avec une taille de secteurs de 4096.** Vous pouvez désormais installer XP sur cette partition.





À RETENIR

Si la procédure sous Windows Vista et 7 est simplissime, celle sous Windows XP est extrêmement délicate et nous ne pouvons que vous recommander la plus grande vigilance. Si vous vous trompez de disque en utilisant Diskpar, vous risquez de perdre l'intégralité de vos données ! Comme toujours quand l'on travaille avec des disques durs, il est recommandé d'avoir effectué au préalable une copie de sauvegarde de ses fichiers importants. Une fois ces opérations terminées, vous pourrez enfin brancher votre ancien disque qui deviendra un disque de stockage.

TOP HARD

Pas touche aux Core i5 600 et Core i3 à chipset graphique intégré ! Ces puces ne sont pas faites pour nous, et on les évitera avec brio. Le Phenom II X4 reste notre premier choix quand on se retrouve avec un budget serré. C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Large budget ne veut pas dire dépenser son argent n'importe comment. On vise avant tout les choses utiles, aussi bien pour améliorer les performances que le confort d'utilisation.

MILIEU DE GAMME
Des performances élevées tout en gardant une marge d'évolutivité. Changer la carte graphique redonnera un coup de jeune à la config quand les jeux le nécessiteront.

ENTRÉE DE GAMME
Tout le monde n'est pas héritier du plus grand empire de friteries belges comme Yavin. On va donc à l'essentiel dans cette config sans tomber dans les attrape-nigauds.

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 135 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D
Facile à monter, la P7P55D est un petit luxe qu'il faut s'offrir. La partie montage est facilitée par le biais de LED qui indiquent quel composant refuse de fonctionner. L'overclocking est également de la partie, même si à court terme, ce ne sera pas nécessaire.

Prix Environ 240 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 860
Si le Core i5 750 est un très bon achat, on reste sur la version i7 qui dispose en prime de l'HyperThreading. Oubliez les Core i7 920 : malgré un canal mémoire supplémentaire, ils sont en pratique derrière dans les jeux.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 155 €
Marque Asus
Chipset 790 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A79T Deluxe
L'avantage du 790 FX tiendra avant tout sur le support du Crossfire. Attendez-vous cependant à voir débarquer d'ici le mois de mars une nouvelle génération de cartes mères Phenom II. Enfin, si vous parvenez à tenir jusque-là !

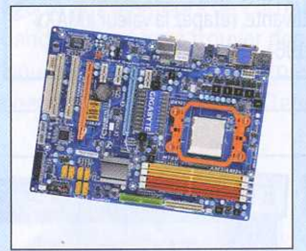
Prix Environ 150 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE
Rapport qualité / prix détonnant, avec la dernière baisse de prix en date on s'offrira ici le haut de gamme d'AMD et ses 3.4 GHz. Comparé aux premiers modèles, AMD a réduit sensiblement la consommation qui reste à 125 Watts comme le 955 BE.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H
Les cartes mères à chipset graphique intégré sont actuellement moins chères que les modèles classiques. Eh oui, c'est une des bizarreries de l'informatique. Cependant, nous n'utiliserons pas cette partie graphique, fort heureusement.

Prix Environ 125 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 2.8 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 925
Difficile de trouver un bon processeur pour jouer à moins de 100 euros. Quatre cœurs sont nécessaires et si AMD dispose bien d'Athlon II, l'absence de cache de niveau 3 détruira trop souvent les performances. On se sacrifiera pour ce modèle.

BUDGET 985 €

Environ 125 €
ue Corsair
uence 1333 MHz
ettes 2 x 2 Go
www.corsair.com



MÉMOIRE
MS3 DHX 4 Go

nme toujours on fera attention à acheter a « vraie » mémoire 1333 MHz. Si l'on vous pose une mémoire atteignant cette uence à une tension autre que 1.5 volt, ez vers une autre marque. Ce n'est pas ui manque...

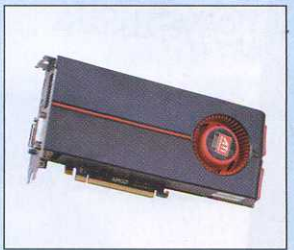
Prix Environ 225 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

C'est un peu cher et un peu étroit, mais c'est ce qui se fait de mieux pour ne plus être agacé par les temps de chargements dans les jeux. Fortement conseillé à tous les adeptes des MMO, on pourra l'accompagner d'un disque classique pour plus d'espace.

Prix Environ 260 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

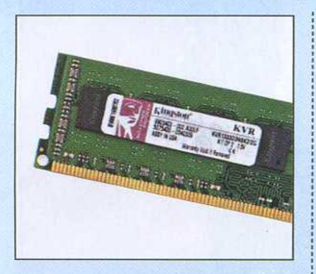


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

C'est la référence des cartes pour se faire plaisir. Oubliez les HD 5970/5870 sauf si vous êtes le frère de Yavin. Pour l'alternative haut de gamme de Nvidia, il faudra attendre le mois de mars au minimum.

BUDGET 620 €

Environ 100 €
ue Kingston
uence 1333 MHz
ettes 2 x 2 Go
www.kingston.com



MÉMOIRE
alueRAM 4 Go

ples, sans fioritures, les gammes lues » des constructeurs de mémoire vont ssentiel. Les spécifications sont utre honnêtes, alors franchement, rquoi dépenser plus pour ce qui reste a simple mémoire ?

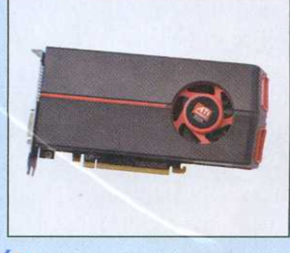
Prix Environ 75 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Le Caviar Black et ses 7200 tours par minute sera un meilleur choix pour les performances brutes, mais l'on préfère vous conseiller ce modèle 5400 tours qui reste plus rapide que les générations 7200 précédentes. Avec le silence et la fiabilité en plus.

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

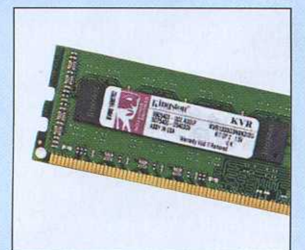


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

Le déstockage des HD 4890 est terminé et à moins d'un miracle, vous ne trouverez dans cette gamme de prix que cette carte. Une alternative chez Nvidia sera la GTX 260, un peu plus chère. La HD 5770 est simplement un meilleur choix en attendant que Nvidia renouvelle ses gammes.

BUDGET 455 €

nviron 100 €
ue Kingston
ence 1333 MHz
ttes 2 x 2 Go
ww.kingston.com



MÉMOIRE
alueRAM 4 Go

uire la quantité de mémoire n'est pas ément une bonne idée, pour ce qui est de ser en fréquence cela ne vous permettra d'économiser suffisamment d'euros. On e donc sur la même recommandation le modèle milieu de gamme.

Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com

LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Avec un seul plateau de 500 Go, le Spinpoint F3 est un bon compromis entre performances et bruit lors des chargements. Comme toujours, d'autres marques existent avec des produits équivalents, à savoir Hitachi, Seagate et Western.

Prix Environ 110 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5750

Si vous trouvez encore des Radeon HD 4850 à 99 euros, cela peut être une bonne source d'économie. Sinon, la HD 5750 reste un bon choix. On évitera les 9800 GT de Nvidia dans ces mêmes prix, ces cartes étant vraiment trop anciennes (il s'agit de 8800 GT renommées).

MARS 2000

ET POKE ET PEEK

Dis-moi, Yavin… Tu ne nous avais pas dit que tu avais posé sur la **couv du numéro 113…** Ben si, regarde… Des gars en moto avec des casques ! À droite, c'est pas toi ? C'est vrai que t'étais mieux avant !

Mars 2000… Le fameux bug qui devait nous faire entrer dans le XXIe siècle et propulser l'humanité vers un nouvel âge sombre n'aura finalement été qu'une vaste blague, et toute la Gaule fête dignement ce rendez-vous manqué en procréant à tout-va… Toute la Gaule ? Pas tout à fait. Un jeune garçon, pas encore conscient du destin fulgurant qui l'attend au sein de la très enviée rédaction de Joystick, continue d'explorer dans ses toilettes capitonnées les joies des plaisirs solitaires, en feuilletant le dernier numéro de son magazine préféré… Un numéro dont il se souvient encore avec émotion, puisque celui-ci fait la part belle à sa passion pour le sport automobile ! Jugez par vous-même : Superbike 2000 en couverture, avec un test de 8 pages à la clé, Crazy Beetle Cup, Grand Prix 3… Et des notes, mes amis ! Non vraiment, pour un jeune homme qui, plus tard, impressionnera ses collègues autant par ses qualités rédactionnelles, que par sa capacité à identifier la marque et le degré d'usure d'un pneu rien qu'au fumet qu'il laisse sur le bitume, ce numéro 113, c'est que du bonheur.

TOC, TOC, TOC…

Ah ! Premier coup de semonce de maman à la porte des toilettes ! Une alerte qui oblige notre adolescent à opérer un virage à 180° dans sa lecture ! Direction la rubrique News. Un choix loin du déchirement, puisque c'est sa rubrique préférée. (Certains y verraient bien un signe du destin…). En quelques pages, il apprenait avec émoi que Pom2ter venait de perdre son disque dur, que Steve Jobs venait de s'offrir son premier Gulfstream V, et que son alter ego maléfique, Bill Gates, promettait sur la tête de ses enfants que jamais, non jamais, il n'avait violé les lois anti-trust en imposant son navigateur web au sein de son Windows. Qui aurait cru, à l'époque, qu'il mentait honteusement, hein ? Qui ? Sur le même credo, nous avions également Cybercâble, ex Chello, et futur Numéricable, qui clamait, quant à lui, que jamais, non jamais, il n'avait voulu enfumer ses abonnés en imposant arbitrairement et sans prévenir de honteux quotas de téléchargement… Une notion de l'illimité limité qui s'est depuis glissée dans nos téléphones portables.



QUOI QUE TU FASSES, JE NE TE JUGERAI PAS !

Argh… Deuxième alerte. La dernière, avant une intervention militaire. Cela lui laisse à peine cinq minutes, et justement, ce dossier « Massivement online » sur le devenir des jeux en réseau conviendra parfaitement… Un article qui tente de prévoir les futurs hits en matière de MMO. Qui se souvient de World Fusion ? Ben personne ! Encore un titre qui a fini dans l'enfer des jeux qui n'ont jamais vu un rayon d'hypermarché de leur vie. Un destin funeste, que ne connaîtra pas ce futur pilier de la rédaction, notre chevalier casqué, qui a bien grandi depuis, et pour qui ce n'était pas forcément mieux avant, parce qu'avant, ma foi, il ne bossait pas pour Joystick.

KRACOUKAS

Bienvenue chez Air Coccinelle, prêt pour le crash ?



Le plus dur, ce n'est pas la chute…